Informatique AMSTRAD

AMSTAR

ISSN 0298 - 654X

1987 Amstar d'OR



Mensuel n° 9 - Mai/Juin 1987

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	1001 BC	59	119
▽	1942.	37	75
	3 D BOXING	19	39
▽	3 D FIGHT.	22	45
	3 D GRAND PRIX	24	49
	3 D HUNTED EDGE	15	35
	50 JEUX	56	112
	A VIEW TO A KILL	19	39
	ACE	44	89
	ACE OF ACES	47	95
	ACROJET	44	89
▽	ACTIVATOR	34	69
	ALIEN 2.	42	85
	ALIEN 8.	15	35
	ALIEN BREAK IN	15	30
	ALIEN HIGWAY	42	85
	AMELIE MINUIT	29	59
	AMERICA'S CUP	44	89
	AMSTRAD ACADEMY	47	95
	ANDROID 2.	22	45
	ANNALS OF ROME	57	115
	ANTIRIAD	42	85
●	ARKANOID	44	89
●	ARMY MOVE	44	89
	ASPHALT	62	125
	ASTERIX	42	85
	ATHAWALPA	67	135
●	AU REVOIR MONTHY.	47	95
	AVENGER.	39	79
▽	BACTRON.	34	69
	BAD MAX.	39	79
●	BALL BREAKER	49	99
	BALLE DE MATCH	34	69
▽	BAT. D'ANGLETERRE	44	85
	BATAILLE DES BREVETS	74	149
▽	BATMAN	27	55
	BATTLE BEYOND STARS	22	45
	BIGGLES	32	65
	BIG 4	47	95
	BILLY LA BANLIEUE	42	85
	BLADE RUNNER	24	49
	BLAGGER	39	79
	BOMB JACK	27	55
	BOMB JACK 2.	44	89
	BOULDERDASH 3	39	79
	BOUNDER	37	75
▽	BREAKTRHU	34	69
	BRIAN BLOODAXE.	22	45
	BRUCE LEE.	24	49
	CAMELOT WARRIORS	47	95
▽	CAULDRON 2	24	49
	CHALLENGER	34	69
	CHILLER	15	35
	CITY SLICKER	39	79
	COBRA	44	89
▽	CODENAME MAT 2.	24	49
	COLOSSUS BRIDGE 4	62	125
▽	COMBAT LINX	22	45
	COMMANDO	24	49
	COMPUTER HITS 10	49	99
	CONFUZION	33	75
	CRAFTON ET XUNK	47	95
▽	CRYSTAL CASTLE	47	95
	CRYSTANN	82	165
	DAMBUSTER	25	55
	DAMES 3 D CHAMPION	57	115
	DAN DARE	44	89
	DANDY	42	85
	DARK STAR	22	45
▽	DEACTIVATOR	34	69
	DEATHVILLE	44	89
▽	DEEP STRIKE	39	79
	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	49	99
	EDEN BLUES	27	55
▽	ELECTRA GLIDE	39	79
▽	ELECTRIC WONDERLAND	34	69
	ELEVATOR ACTION	44	89
	ELITE	57	115
	ENIGME A OXFORD	79	159
	EQUINOXE	42	85
	EREBUS	59	119
	EXPLODING FIST	15	35
▽	EXPLORER	34	69
▽	FAIRLIGHT	37	75
	FIGHTER PILOT	15	30
	FIGHTING WARRIOR	27	55
	FIRE LORD	42	85
	FLIGHT PAT 737	22	45
▽	FOREST AT WORDS END	19	39
	FORMULA ONE SIMULATO	15	35
	FRANCE GEO.	49	99
	FUTURE KNIGHT	44	89
▽	GALACHIP	29	59
	GALVAN	34	69
	GAUNTLET	47	95
	GHOST'N GOBLINS	29	59
	GHOSTBUSTERS	24	49
	GLADIATOR	44	99
	BGLIDER RIDER	32	65
	GOLIATH	42	85
	GOONIES	42	85
	GRAND PRIX 500 CC.	49	99
	GRAPHIQUE CITY	62	125
▽	GREEN BERET	22	45
	HACKER.	24	49
	HACKER 2	44	89
	HANSE	74	149
	HARBALL	44	89
	HIGLANDER	39	79
	HIGWAY ENCOUNTER	24	69
▽	HIJACK	37	75
●	HIT PACK 2	47	95
●	HOWARD THE DUCK	44	89
	HUNTER KILLER.	15	35
	HYPERSPACE 4	29	59
	HYPERSPORTS	27	55
▽	IKARI WARRIORS	34	69
	IMPOSSABALL.	42	85
	IMPOSSIBLE MISSION	34	69
▽	INFILTRATOR.	42	85
	INTERNATIONAL KARATE.	42	85
	INTO OBVILON.	15	35
	JAIL BREAK	39	79
▽	JEUX SANS FRONTIERES	24	49
	JEWELS OF BABYLON	15	35
	JUMP JET	19	39
	KAT TRAP.	44	89
▽	KNIGHT GAMES	37	75
▽	KNIGHT LORE	22	45
	KNIGHT RIDER.	29	59
▽	KONAMI COIN OP HITS	34	69
	KONAMI'S GOLF.	42	85
▽	KUNG FU MASTER	24	49
	KWAH	42	85
▽	L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
▽	L'AIGLE D'OR	47	95
	L'HERITAGE	82	165
▽	LE GESTE D'ARTILLAC	67	115
	LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
	LEADER BOARD	44	89
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
	LES LAUREATS	74	149
▽	LIGHT FORCE	32	65
	LOGIST PACK	39	79
▽	LORD OF THE RING	37	75
	M'ENFIN	67	135
	MACADAM BUMPER	29	59
	MAD DOG	69	139
●	MANANTHAN 95	62	125
	MANIC MINER.	22	45
	MARACAIBO	42	85
	MARBLE MADNESS	54	109
●	MARTIANOIDS.	47	95
▽	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MERCENAIRE	37	75
	MERCENARY.	44	89
▽	MERMAID MADNESS	29	59
	METRO 2018	39	79
	MGT	62	125
▽	MIAMI VICE	34	69
	MICROPPOL HITS	47	95
	MICROSAPIENS	27	55
	MICROSCRABBLE	62	125
	MILLE BORNE	42	85
	MINDSCHADOW.	27	55
	MISSION 2.	39	79
▽	MISSION OMEGA	42	85
▽	MLM 3 D.	47	95
▽	MONOPOLIC	37	75
	MONTERRAQUEOUS	15	35
	MONTHY ON THE RUN	37	75
	MOVIE	29	59
	MR FREEZE	22	45
●	NEMESIS.	44	89
	NEVER ENDING STORY	54	109
▽	NEXUS	37	75
	NIGHT GUNNER.	34	69
▽	NIGHTSHADE.	19	39
	NOW GAMES 3	44	89
●	NOW GAMES 4	49	99
	OLYMPE	59	119
	ONE	64	129
▽	PACIFIC.	27	55
▽	PACK ELITE	32	65
	PACMAN	47	95
▽	POSEIDON	27	55
▽	PRODIGY	39	79
	PYJARAMA.	22	45
	PYRAMIDE D'ATLANTIS	64	129
	QUESTOR	42	85
	RAID SUR TENERE	29	85
	RALLYE 2.	19	39
	RAMBO	19	39
▽	RASPUTIN	37	75
▽	REBELS PLANET.	42	85
	RED ARROWS	34	69
	REDHAWK	24	49
▽	REVOLUTION	34	69
	ROBBOT.	49	99
▽	ROCK'N WRESTLE	32	65
	ROCKET BALL	37	75
	RODEO	54	109
	ROLAND IN TIME	15	30
	ROOM 10.	34	69
▽	SABOTEUR	29	59
●	SABOTEUR 2.	47	95
▽	SAI COMBAT.	32	65
	SAILING.	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP.	42	85
	SAPIENS	34	69
●	SCALEXTRIC	49	99
▽	SCOOBYDOO	34	69
	SECRET DU TOMBEAU	69	139
●	SENTINEL.	47	95
●	SHAOLIN'ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	44	89
▽	SHOGUN	32	65
	SHORT CIRCUIT	44	89
	SKYFOX.	24	49
	SOLD A MILLION	15	35
	SOLD A MILLION 2.	37	75
▽	SOLD A MILLION 3.	37	75
	SPACE HARRIER	29	59
	SPACE SHUTTLE.	39	79
	SPECIAL OPERATIONS	32	65
	SPELBOUND	15	35
	SPINDIZZY.	39	79
	SPITFIRE 40	27	55
	STAIRWAY TO HELL	23	45
	STAR BOY	22	45
	STAR GLIDER	59	119
	STAR STRIKE 2	44	89
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
▽	STRATEGY	34	69
	STREAT HAWK.	42	85
▽	STRIKE FORCE HARRIER.	37	75
	SUB	39	79
	SUPER CYCLE	49	95
	SUPPERPIPELINE 2	15	35
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
▽	TARZAN.	37	75
	TAU CETI	42	85
	TEMPEST	44	89
	TENNIS 3 D	52	105
	TENSION	54	109
	TENTH FRAME	52	105
●	TERROR OF THE DEEP	49	99
	THANATOS	44	89
	THE GREAT ESCAPE	47	95
	THEATRE EUROPE	49	99
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
	TOAD RUNNER	44	89
	TOBROUCK	44	89
	TOP GUN	42	85
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
▽	TRAILBLAZER	37	75
	TRANSAT ONE	44	89
	TRIVIAL PURSUIT	72	145
	TROLLIE WALLYE	22	45
▽	TT RACER	34	69
	TURBO ESPRIT.	27	55
	UCHIMATA	49	99
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
	VOTEZ POUR MOI	42	85
	WARLORD	44	99
	WARRIOR.	37	75
▽	WAY OF THE TIGER	32	65
	WERNER	49	99
	WHO DARES WIN 2	29	59
	WINTER GAME	32	65
	WINTER SPORT	32	65
	WORLD CUP	27	55
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
▽	XEVIOUS	42	85
	YIE AR KUNG FU 2.	42	85
	ZAXX	39	79
	ZOIDS.	39	79
▽	ZORRO	22	45

DISQUES

	1001 BC	87	175
▽	1942.	57	115
	3 D BOXING	47	95
	3 D GRAND PRIX	44	89
	ACE OF ACES	69	139
	ACTIVATOR.	57	115
	ALIEN 2.	69	139
	ALIEN HIGWAY	57	115
	AMERICA'S CUP.	62	125
	ANIMATOR	94	189
▽	ANTIRIAD.	54	69
●	ARKANOID	72	145
●	ARMY MOVE	72	145
	ASPHALT	82	165
	ATHLETE	77	155
	ATLANTIS.	67	135
▽	ATTENTAT.	47	95
●	AU REVOIR MONTHY.	72	145
	AVENGER.	64	129
	BACTRON.	59	119
●	BALL BREAKER	72	145
	BARRY MAC GUIGAN.	52	105
	BAT. D'ANGLETERRE	67	135
	BATMAN	52	105
	BATT. POUR MIDWAY	57	115
	BIG 4	67	135
▽	BIG BAND	102	205
	BIGGLES	37	75
▽	BILLY LA BANLIEUE	67	135
	BLUE WAR.	79	159
	BOB WINNER	89	179
	BOMB JACK	34	69
	BOMB JACK 2.	67	135
	BOUNDER	59	119
▽	BREAKTHRU	57	115
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
▽	BRUCE LEE.	22	45
	CAMELOT WARRIOR	77	155
	CAULDRON.	44	89
	CAULDRON 2	52	105
	CINE CLAP	77	155
	CITY SLICKER	67	135
	COBRA	69	139
	CODENAME MAT 2.	34	69
	COMPUTER HITS 6	77	155
	CRYSTAL BLEU	107	215
●	CRYSTAL CASTLES	72	145
	DAKAR MOTO	89	179
	DAN DARE	59	119
	DANDY	69	139
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATHVILLE	69	139
	DEEP STRIKE	67	135
	DESERT FOX.	49	99
	DISK MASTERTRONIC 1	49	99
	DISK MASTERTRONIC 2	49	99
	DISK MASTERTRONIC 3	49	99
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR.	47	95

Mai-Juin 1987 N°9

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.
Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Photocomposition SORACOM
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ
Dessins FIDELTEX
Impression LA HAYE MUREAUX
Photogravure Bretagne Photogravure
Maquette
Jean-Luc AULNETTE Patricia MANGIN
Service Rassort Réseau
Gérard PELLAN
Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ
Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal Mai 1987 N° 23475
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD

EDITORIAL

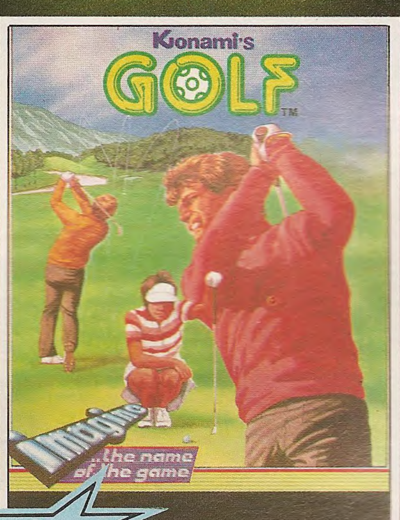
Ce mois-ci, nous pouvons dire que nous avons un point commun, en plus de notre passion pour les jeux bien sûr !... Il se trouve que, vous comme nous, vous entamez la dernière ligne droite. En effet, pour la plupart d'entre vous, il s'agit d'arracher la victoire dans le sprint final pour décrocher le passage dans la classe supérieure (il ne fallait pas en parler, peut-être ?...).
Et pour nous ? Il s'agit tout simplement de "peaufiner" la préparation du Grand Evénement du mois de juin : "La première Nuit des Amstar d'Or"...
Vous avez encore la possibilité de participer à cette manifestation, mais, attention, jusqu'au 6 juin seulement ! Alors, pressons les derniers, tous à vos bulletins de vote !...

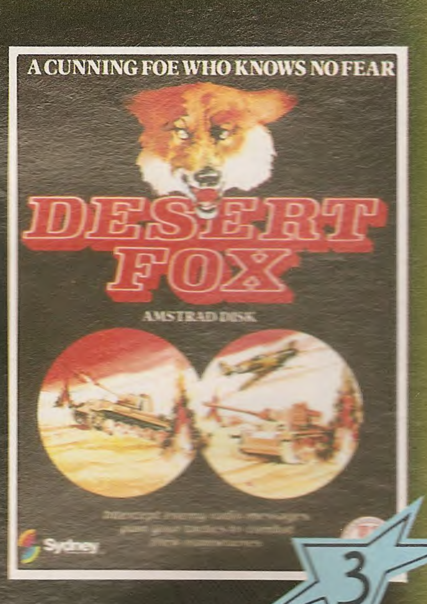
La Rédaction


SUPER HITS
6
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
STREET HAWK
ocean
TOP GUN
ocean
SHORT CIRCUIT
ocean
OCEAN'S
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

AMSTRAD GOLD HITS II

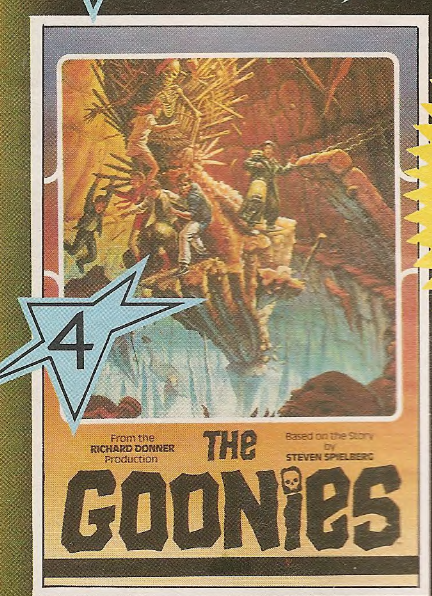




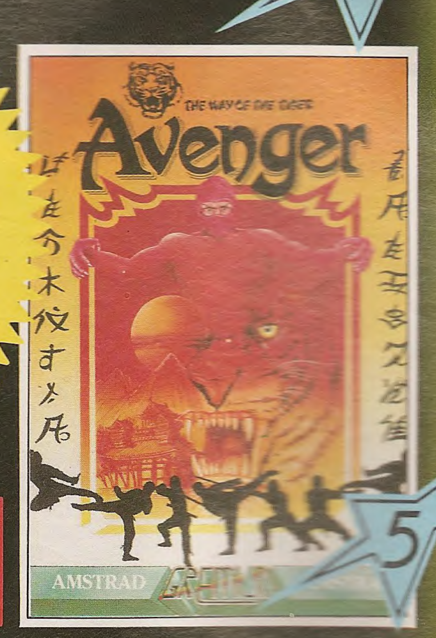


Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

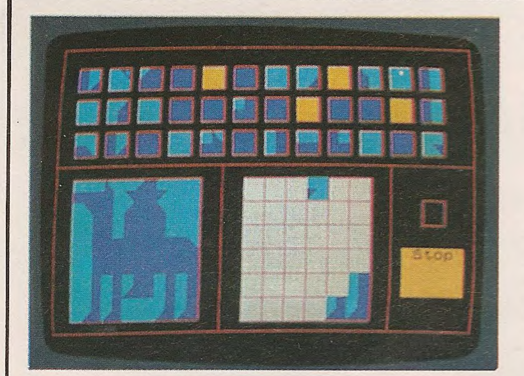
Cassette & Disquette



AMSTRAD



U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.



5-10 ans ☐ Disquette : **225 F**

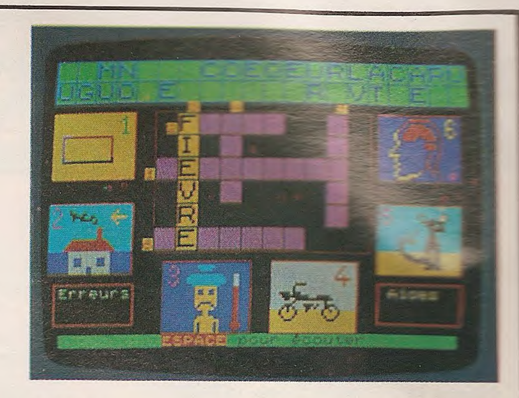
◄

ATELIER DES PUZZLES

Jouez à résoudre des puzzles de difficultés variées (4 à 36 pièces).

MOTS CROISES MAGIQUES ►

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre, soit 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.



5-8 ans ☐ Disquette : **195 F**



5-8 ans ☐ Disquette : **285 F**

APPRENDS-MOI A LIRE

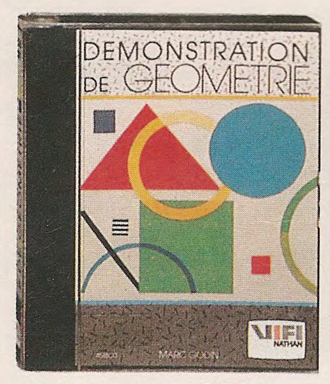
10 activités progressives d'aide à l'apprentissage de la lecture.
3 albums d'images, de mots et de phrases : 30 séquences qu'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal PAROLE pour l'utilisation maternelle (Grande section).

APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

Quel entraîneur plus docile, plus patient pourra l'aider à acquérir les bases de l'acte d'écriture ? Ce logiciel favorise la relation majuscules et minuscules ainsi que la maîtrise du clavier alphabétique.

5-9 ans ☐ Disquette : **225 F**

"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.

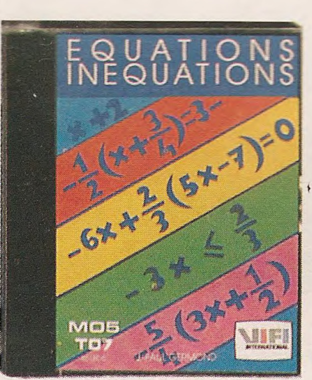


☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

DEMONSTRATION DE GEOMETRIE

épuisé

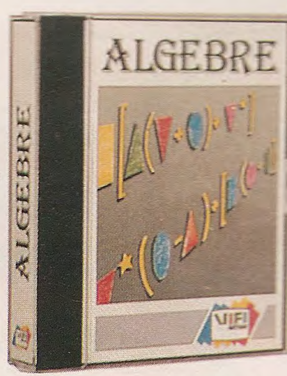
Ce logiciel conduit les élèves de 3e et de 4e à résoudre des exercices en utilisant les caractéristiques de formes géométriques particulières.
7 théorèmes de base feront l'objet d'exercices.



☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

EQUATIONS INEQUATIONS

Le logiciel Equations Inéquations est conçu pour les élèves des classes de 4e, 3e et 2e.



☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

ALGEBRE



☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

CARTE D'EUROPE

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe géographique ? Grâce à CARTE D'EUROPE, vous allez bientôt connaître le vieux continent sur le bout des doigts.

NOM : ________ Prénom : ________
(Ecrire en majuscules)

Adresse : ________

____

Code postal : ________

Ville : ________

Total commande : ________ ________ F

Port (recommandé PU) : 20,00 x ________ = ________ F

Total de mon règlement : ________ ________ F

Date : ________

Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

TOUT SAVOIR...

...SUR BOOMERANG CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL DE JEU

LOISIRS : PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.
Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.
Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).
La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.
Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.
Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.
Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.
Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).
Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.
Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

VOIR PAGES SUIVANTES...

LYON : DERNIERE MINUTE !

Nous vous avions déjà annoncé l'événement devant se dérouler à Lyon les 15, 16 et 17 mai prochains ; pendant ces trois jours Amstrad, PC et Minitel, seront présentées au public toutes les nouveautés, aussi bien matérielles que logicielles, du premier semestre 1987.

Voici une bonne nouvelle pour les lecteurs et les abonnés d'AMSTAR : une réduction à ne pas négliger sur le prix d'entrée, fixé normalement à 30 F.
ABONNES "AMSTAR : 10 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar et l'étiquette d'abonné que vous recevez chaque mois.
LECTEURS "AMSTAR" : 20 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar.
Les "moins de 14 ans" ne payeront que 10 F.
Rendez-vous donc à la Cité Informatique.

SOLUTIONS DE JEUX SUR MINITEL

Vous devez tous savoir que nous avons un serveur à votre entière disposition sur le Minitel. Comment ? Vous ne le saviez pas ?... Alors faites vite le 3615 puis tapez MHZ et vous découvrirez des tas d'informations intéressantes, d'une part, et vous aurez la possibilité de nous poser des questions, d'autre part. Par ailleurs, sous l'affluence des coups de téléphone nous demandant des indices pour progresser dans les jeux (je n'en citerai qu'un, au hasard : Le Passager du Temps !), nous avons décider de vous fournir, chaque mois sur le Minitel, quelques indices pour un jeu donné. Super, n'est-ce pas ? Alors, surveillez bien le 3615 car ce petit plus va entrer en vigueur très prochai-nement...

HANDISOFT COMMUNIQUE

Handisoft, société de Recherche-Développement-Industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, propose un logiciel de communication : DEFICOM. Ce produit permet d'écrire sur l'écran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur de type bouton poussoir ou pneumatique.
Pour tout renseignement complémentaire, contactez la société Handisoft au numéro de téléphone suivant : 1.43.68.82.39.

AMSTAR N° 8

La couverture du numéro 8 d'Amstar vous a plus ? Nous tenons à vous signaler qu'elle a été réalisée d'après un original que nous devons à Messieurs Dominique Carrara et Bruno Bellamy...

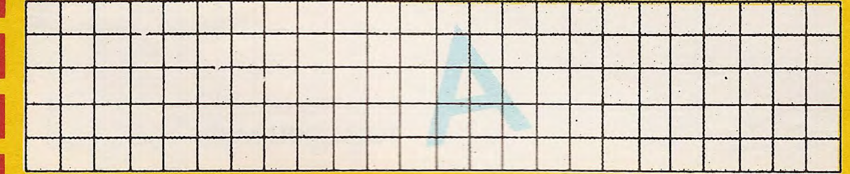
NOUVELLES RUBRIQUES

Nous avons deux nouvelles rubriques à vous proposer et à soumettre éventuellement à vos critiques :
— Vous êtes très nombreux à atteindre des scores fabuleux tout en restant "honnêtes"!... Par contre, certains d'entre vous s'arrangent pour obtenir, par exemple, un nombre de vies illimité (petites canailles !...). Alors, pourquoi ne pas faire profiter tous les lecteurs de vos astuces ? Nous attendons vos envois pour ouvrir nos colonnes aux spécialistes de cette catégorie.
— Vous avez exprimé le désir de pouvoir passer des petites annonces dans Amstar. Nous pensons ouvrir cette rubrique avec le numéro du mois de septembre. Mais, dès à présent, vous pouvez nous envoyer vos petites annonces en utilisant le bulletin prévu à cet effet et que vous trouverez ci-dessous.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal



Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

RELIURES AMSTAR

Pour conserver dans un état de première fraîcheur votre revue préférée, de magnifiques reliures noires (la classe...) sont dès maintenant à votre disposition. Si vous désirez vous en procurer, précipitez-vous sur le bon de commande !...

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :

Nom : ______________ Prénom : ______________ Age : ______________

Adresse complète : ______________

Le programme :

Nom : ______________

Taille : ______________ Périphériques utilisés : ______________

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______________ ***, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.***

Le : / / ***à :***

Signature :

BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)
☐ Cassette (Franco de port) 45 F ____
☐ Disquette (Franco de port) 110 F ____

TOTAL GENERAL FRANCO ____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : ________ Prénom ________

Adresse : ________

Code postal : ________ Ville : ________

Date : ________ Signature : ________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D' AMSTAR

Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...
En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).

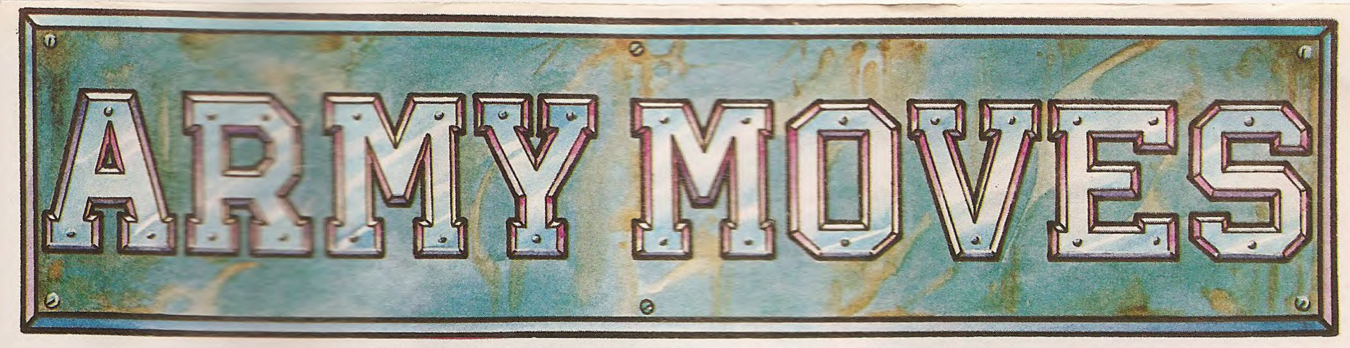
ABONNEZ-VOUS !

Je m'abonne à AMSTAR pour 1 une durée de 1 an.
(11 numéros) .... 100 F

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de SORACOM.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Signature

Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer. à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.



UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRÉSENTE 7 SITUATIONS DIFFÉRENTES.

Lancez-vous à l'attaque du Quartier Général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir : jeeps, hélicoptères. Mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre Mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

DINAMIC

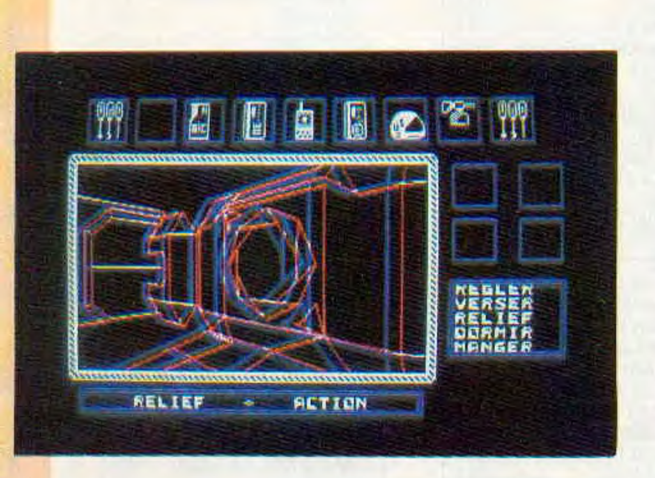


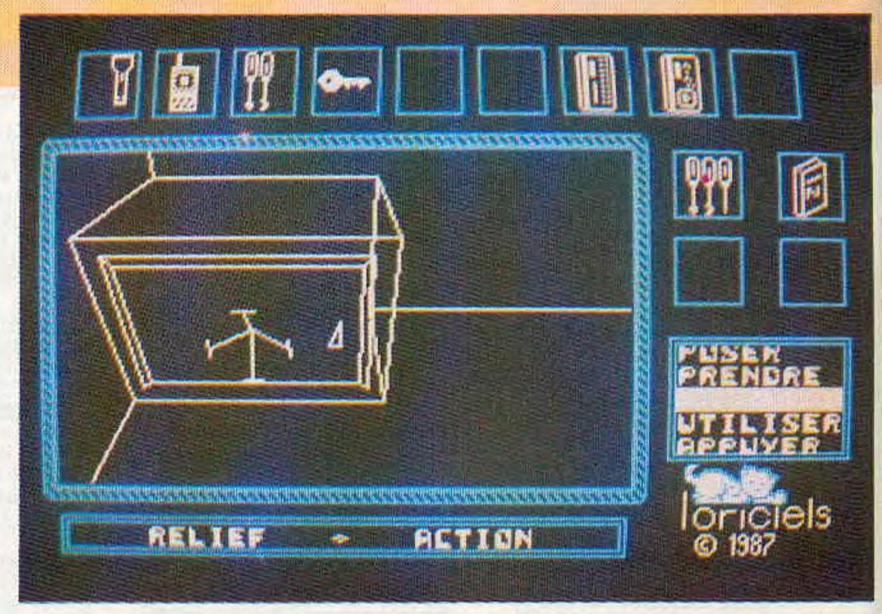




ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

LE LOGICIE



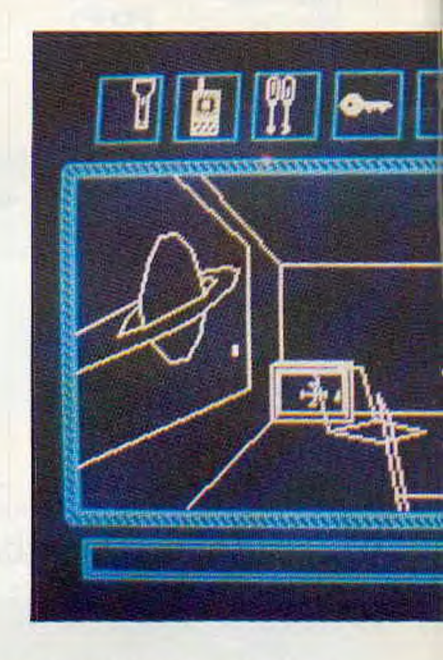


RELIEF-ACTION

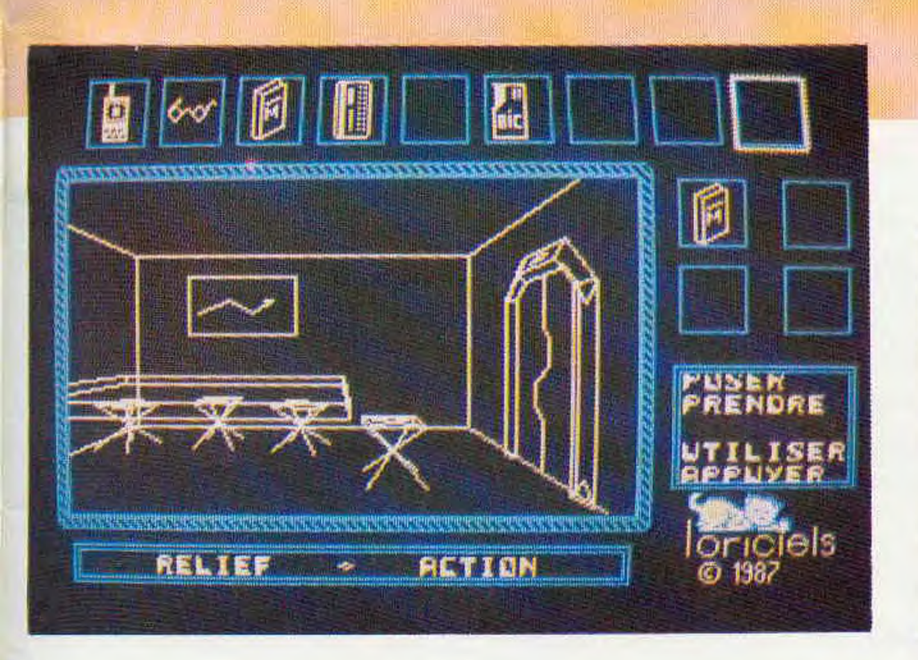
LORICIELS
Aventure

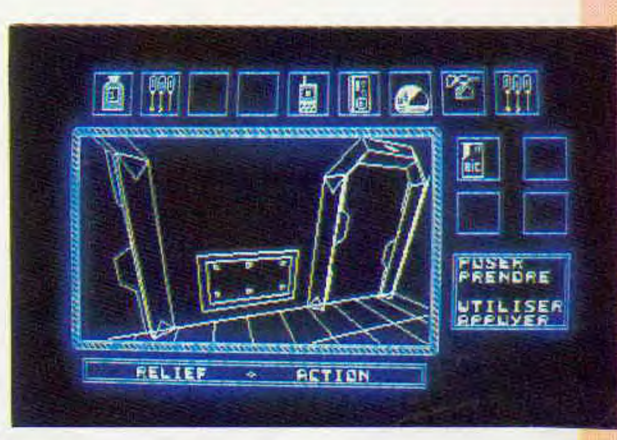
Cela fait trois jours galactiques que le vaisseau NMI dérive sans équipage quelque part près de Vega, troisième planète du système d'Ophucius. Je suis le seul rescapé de l'effroyable catastrophe qui s'est abattue sur nous. A la suite d'une expérience malheureuse sur l'une des formes de vie de Vega, un jeune laborantin a créé une entité monstrueuse. Cette dernière a décimé tout le personnel du vaisseau. Moi, John Grew, responsable des transmissions, ayant été plongé dans un sommeil cryogénique, je suis indemne pour l'instant en tout cas. Je sais comment m'échapper de ce piège avant d'être à mon tour dévoré par le monstre. Il suffit de rallier la navette et de décoller au plus vite. Malheureusement, le chemin est semé d'embûches : les salles du vaisseau sont parfois munies de portes résolument fermées. La taille du NMI laisse présager l'ampleur de la mission : 3 niveaux et une cinquantaine de salles environ.

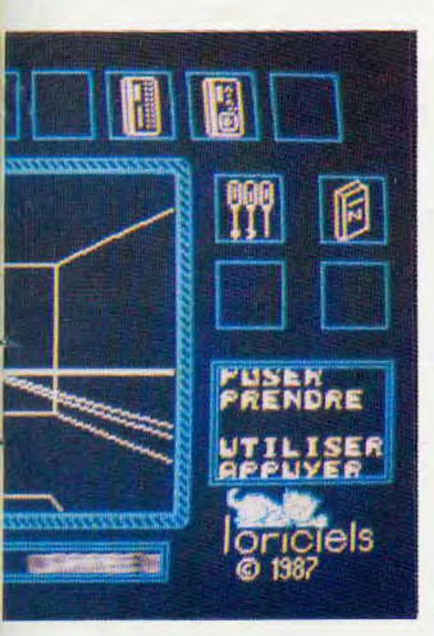
Avant d'aller plus loin, parlons un peu de la présentation : l'écran est divisé en 4 parties. La plus importante est l'écran de présentation du décor. Il présente quelques particularités que nous décrirons plus loin. Une série de cadres au-dessus de la première fenêtre représente, sous forme de dessins, les objets que vous portez. Un peu plus bas, 4 rectangles comprennent les instruments présents dans chaque pièce. Enfin, la dernière fenêtre contient la liste des commandes disponibles. Ainsi, pas besoin d'entrer des ordres tels que "utiliser briquet", de simples mouvements de joystick remplacent la frappe au clavier. Cela permet de mieux se concentrer sur les déplacements.
Revenons à l'écran principal. Les dessins des pièces sont sous forme filaire, c'est-à-dire que seules sont représentées les arêtes des objets. La vue en 3D peut être amplifiée par l'option relief. Vous obtiendrez alors les traits dédoublés bleus et rouges caractérisant le procédé anaglyphe... Une paire de lunettes est fournie pour obtenir l'impression de relief. Ce procédé interdit l'emploi de moniteur monochrome. Le résultat n'est pas vraiment convaincant et dépend du réglage de luminosité de l'écran. De toutes façons, Relief-action présente une autre caractéristique plus attrayante, à mon goût, que l'effet tridimensionnel. Il s'agit du déplacement du décor en temps réel. Au clavier ou à l'aide de la manette, la pièce se déplace en translation ou en rotation (joystick + touche "Fire"). On a alors réellement l'impres-

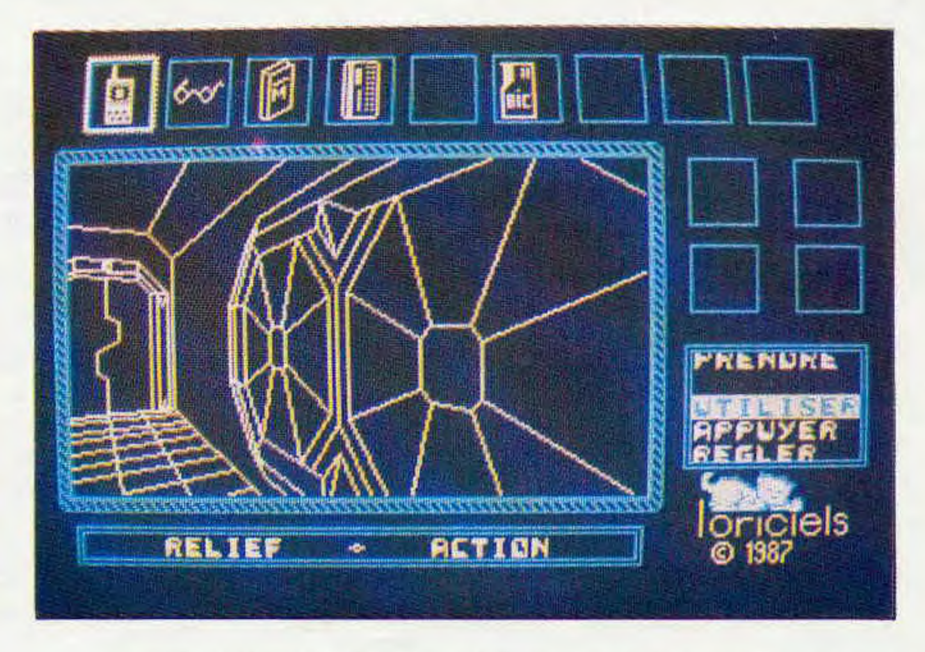


L DU MOIS









sion de participer à l'aventure.
N'oubliez pas que vous êtes toujours dans le NMI et que le monstre rôde aux alentours. Il faut se mettre en route et quitter la relative sécurité de la chambre d'hibernation en emportant la carte magnétique trouvée là. Pas un bruit dans les couloirs dallés. Certaines portes vous opposent une farouche résistance (ce sont en général les plus importantes !). Mais, bientôt, grâce à la télécommande et aux cartes magnétiques, ces obstacles seront balayés et vous pourrez visiter tous les recoins du gigantesque vaisseau. restez cependant prudent lors de vos déambulations, la créature n'est pas loin et votre escapade risque de tourner court. Les auteurs ont pensé aux âmes sensibles et nous évitent l'horrible spectacle du massacre. Plus on découvre de pièces et plus on se pose de questions : à quoi peut servir la prison dans le laboratoire et comment utiliser l'atelier ? Ce sont des questions qui seront résolues par votre astuce. Vous allez d'ailleurs devoir déployer tous vos dons pour parvenir à achever cette passionnante aventure (Relief ou pas).

LA 1ere NUIT DES



Le mois dernier, nous vous avons annoncé le grand événement qui va se dérouler à Paris, au mois de juin, j'ai nommé :
"La première Nuit des Amstar d'Or".
Comme vous avez pu le remarquer, aucune distinction ne vient porter à l'honneur les logiciels de jeu... ET leurs créateurs qui travaillent pendant de longs mois dans un esprit d'équipe pour votre plus grande joie.
C'est pourquoi nous voulons octroyer des distinctions par catégorie (genre de logiciel, graphistes, musiciens, scénaristes...) et qui sont, bien évidemment, concrétisées par des Amstar d'Or.
Nous espérions vous présenter dans ce numéro la date et le lieu de cette manifestation. Le lieu se situera à Paris, ce qui est déjà un point connu.
Reste que la date exacte n'est pas encore fixée car elle dépend des disponibilités de Monsieur le Ministre Alain Madelin.
Cette manifestation se tiendra la seconde quinzaine de juin et vous en serez informés par CPC Magazine, Amstar de juin et via notre serveur 3615-MHZ.
Vous êtes déjà nombreux à avoir envoyé un bulletin de vote. Que ceux qui ne l'ont pas encore fait n'hésitent pas ; vous avez jusqu'au 6 JUIN 1987 !
Nous avons sélectionné, au hasard, quelques revendeurs. Ils participeront donc également au vote. Ceci nous permet d'avoir l'avis des lecteurs, des professionnels et du jury.
Nous espérons donner ainsi toutes les garanties d'objectivité !

ALORS, N'OUBLIEZ PAS LES AMSTAR D'OR !
SECONDE QUINZAINE DE JUIN.

BULLETIN DE VOTE

NUIT DES AMSTAR D'OR

Pour que votre vote soit valable et pris en considération, nous vous rappelons que vous devez cocher une case et une seule dans chacune des onze catégories proposées... De plus, aucune photocopie ne sera acceptée.

LISTE DES NOMINES

• Meilleur jeu d'arcade

☐ M.L.M. 3D	Chip
☐ STRYFE	Ere Informatique
☐ ZOX 2099	Loriciels
☐ MADDOG	Titus
☐ MANHATTAN 95	Ubi Soft

• Meilleure page titre

☐ BALL BREAKER	CRL
☐ HARRY ET HARRY (1ère partie)	Ere Informatique
☐ THE SENTINEL	Firebird
☐ SHORT CIRCUIT	Océan
☐ MADDOG	Titus

• Meilleur jeu d'aventure

☐ LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique
☐ LA CITE PERDUE	Excalibur
☐ LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
☐ BOB WINNER	Loriciels
☐ MASQUE	Ubi Soft

• Meilleur graphisme

☐ MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
☐ SRAM II	Ere Informatique
☐ LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
☐ BOB WINNER	Loriciels
☐ FER ET FLAMME	Ubi Soft

• Meilleur jeu de réflexion

☐ ETHNOS	Chip
☐ MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
☐ TENSIONS	Ere Informatique
☐ L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames
☐ M'ENFIN	Ubi Soft

• Meilleure musique

☐ MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
☐ LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
☐ BOB WINNER	Loriciels
☐ ZOX 2099	Loriciels
☐ MASQUE	Ubi Soft

• Meilleur jeu de rôle

☐ FAIAL	Excalibur
☐ LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loriciels
☐ FER ET FLAMME	Ubi Soft

• Scénario le plus original

☐ HACKER	Activision
☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision
☐ LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique
☐ LE PACTE	Loriciels
☐ MADDOG	Titus

• Meilleur logiciel étranger

☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision
☐ THANATOS	Durell
☐ BOMB JACK II	Elite
☐ ARKANOID	Imagine
☐ COBRA	Océan

• Meilleur packaging

☐ DEMAIN HOLOCAUSTE	Chip
☐ HMS COBRA	Cobra Soft
☐ MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
☐ LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
☐ KILLER STAR	Loisitech

AMSTAR D'OR 87

☐ ETHNOS	Chip
☐ MEURTRES EN SERIE	Cobra soft
☐ LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique
☐ LA CITE PERDUE	Excalibur
☐ LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
☐ BOB WINNER	Loriciels
☐ ZOX 2099	Loriciels
☐ MADDOG	Titus
☐ FER ET FLAMME	Ubi Soft
☐ MASQUE	Ubi Soft

Si vous souhaitez participer au tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner un logiciel, n'oubliez pas d'inscrire vos coordonnées :

Nom : ______________________ Prénom : ______________ Age : ________

Adresse complete : ____

____

Après avoir rempli le bulletin, renvoyez cette page à : AMSTAR – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

LORICIELS lance sur le marché des compatibles PC toute une gamme de produits performants, tant au niveau du jeu que des graphismes et de l'animation.

MAITRE DES MOTS

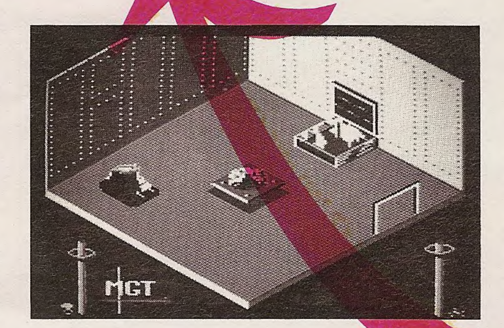
260 FRANCS
Type : réflexion

Améliorez votre esprit de réflexion tout autant que votre connaissance de la langue française. Un recueil de 62.000 mots est stocké sur disquette.
MAITRE DES MOTS vous engage à manipuler ce dictionnaire au travers de quatre jeux : anagrames, mots croisés, une lettre chasse l'autre et les lettres placées.
Une fonction d'aide très appréciable vous est aussi offerte : vous avez la possibilité d'interroger à tout instant la base de données, et ainsi connaître par exemple tous les mots de cinq lettres commençant par bri.
Pour les férus des lettres, MAITRE DES MOTS propose le Marathon, l'enchainement des 4 jeux sous forme d'un concours où peuvent participer jusqu'à 10 concurrents.

M.G.T

220 FRANCS
Type : aventure/arcade

Bien calé dans votre siège, vous vous apprêtez à prendre les commandes d'M.G.T, le Magnétic Tank, prototype d'une nouvelle lignée de grands vaisseaux.
Sa maniabilité vous permet toutes les audaces, et d'audace, vous en aurez besoin, pour affronter et déjouer les pièges de la Mégabase.
Découvrez le cerveau de la Mégabase, et anéantissez le..., mais avant cela, vous aurez a visiter pas moins de 60 pièces, où vous découvrirez peut être quelques indices qui vous conduiront au but de votre mission.
Graphismes et animation superbes, et une idée originale remarquable.
Existe aussi pour Amstrad CPC, Thomson et Atari ST.



TERA

220 FRANCS
Type : aventure/rôle

Ce jeu se déroule dans un monde parrallèle, perdu dans l'espace et le temps.
2000 combinaisons d'images vous sont proposés, ainsi qu'un générateur de scénarii.
L'ordinateur tient lieu de Maître de Jeu et gère les 10 personnages accompagnateurs.
Après avoir défini votre personnage, vous allez devoir choisir vos compagnons de route.
Magicien, mage, cyborg, sorcier, gladiateur, pilote, autant de compétences qu'il vous faudra utiliser pour arriver à l'aboutissement de votre mission : rétablir l'harmonie sur Amarande, et qui sait, vous enrichir ...
Une aventure envoutante.

Nouveautés Amstrad CPC

K.Y.A

140 FRANCS K7
198 FRANCS Disk
Type : arcade

Dans la cité des VB Masters, un monde grouillant de pièges mortels et d'adversaires de tout accabit vous attend.
Vous évoluez dans des caves dont les murs possédent des caractéristiques très diverses.
Les uns, aprés simple contact, ont pour conséquence de vous décharger de vos munitions, tandis que d'autres au contraire vous rechargent, ou encore vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer ...
Un générateur de tableaux vous offre la possibilité de construire vous même des caves à vos mesures, des caves diaboliques où vous aurez mis en oeuvre toute votre ingéniosité pour piéger vos adversaires, ou vous servir d'eux...
Un jeu d'arcade dont vous ne pourrez plus vous passer.

ZOX 2099

140 FRANCS K7
198 FRANCS Disk
Type : arcade

ZOX l'infâme a encore frappé ; quatre de vos compatriotes ont été capturés. Cette fois, c'en est trop !
Aprés un entrainement intensif, vous embarquez à bord de votre vaisseau spatial.
Destination : la planète Hullm forteresse de labyrinthes farouchement gardée, où se trouvent vos 4 amis.
Objectif : les délivrer.
Astuce et persévérance vous aideront dans votre tumultueux périple.
Regardez partout ; en actionnant un levier présent sur un mur, peut être ce dernier s'ouvrira t-il, ou une herse s'abattera t-elle sur vous ....
Aventure arcade 3D, frissons garantis.

PUBLI REDACTIONNEL

RELIEF ACTION — 160 Francs K7 / 198 FRANCS Disk — *Type : action*

Premier de son genre, RELIEF ACTION est un jeu d'aventure en relief dynamique.
Des lunettes livrées avec le jeu permettent d'obtenir un effet surprenant et très bien réussi.
Vous allez enfin pouvoir assouvir votre désir, et regarder sous les tables, derrière les tableaux, ect...
RELIEF ACTION est une aventure très vivante, avant tout une aventure à vivre !
L'intrigue retrace l'histoire d'une équipe scientifique en mission sur la planète VEGA.
Durant le vol interstellaire, une mauvaise manipulation du laborantin entraîna la catastrophe ...
Un monstre était né !

Tous vos compagnons moururent dans d'horribles souffrances.

Dernier survivant, vous allez tacher de le rester et tenter d'échapper au monstre en vous enfuyant à bord de la navette de secours.
Le vaisseau principal dans lequel vous vous trouvez initialement ne comporte pas moins de trois niveaux et une soixantaine de pièces.
Vous allez devoir déambuler dans chacune d'elles, afin de trouver indices et objets, qui vous permettront d'accéder à la navette.

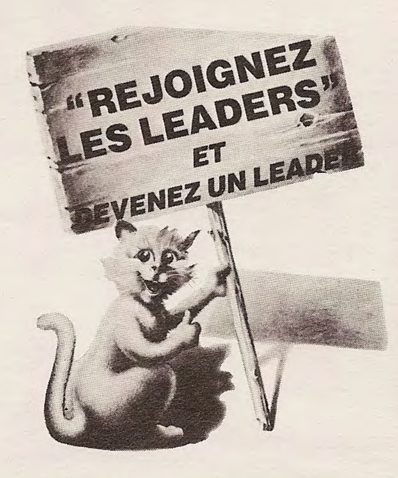
Vous devrez aussi, avant tout, vous procurer des cartes magnétiques, indispensables au bon déroulement de votre aventure; chacune de ces cartes ayant sa fonction propre vous permettra de réaliser telle ou telle action spécifique.
Par exemple, pour envoyer certains messages vers l'extérieur et récupérer le carnet de bord du commandant (indispensable pour confirmer au monde entier la véracité de vos propos), vous devrez aller dans l'Atelier pour y fabriquer une clef.
Cette clef vous servira par la suite à ouvrir un coffre, dans la salle des Coffres (vous vous en doutiez ?) et d'y découvrir outre le livre du commandant, sa carte magnétique personnelle...
Quant au monstre, il vous faudra l'éviter à tout prix, si vous ne voulez pas subir le même sort que vos amis.
Pour le piéger, ou tout au moins le retarder, utiliser donc des produits chimiques, leur odeur l'attire inévitablement.
Réflexion et stratégie indispensables pour cette grande aventure en relief dynamique.

BOB WINNER — 198 /240 FRANCS — *Type : arcade/aventure*

A coup de savatte et de pistolet, et sur fond d'images digitalisées des grandes métropoles occidentales, BOB WINNER part à la recherche d'une civilisation perdue.
Il traversera les plus grandes capitales, et combattra les meilleurs. Il devra en plus éviter les pièges et les obstacles qui se dresseront inévitablement devant lui : guèpes géantes, couteaux et boules maudites, sables mouvants, éboulements, marais...



Avec BOB WINNER, aucun risque de souffrir de monotonie ou d'ennui !
BOB WINNER, une superbe animation graphique, des décors dignes d'une digitalisation, et une très bonne musique.
Existe aussi pour Amstrad CPC, PCW et bientôt Atari ST.
A noter que sur PC, c'est probablement l'un des meilleurs jeux sur cette machine.



REJOIGNEZ LES LEADERS.

Vous avez réalisé un programme original ?
"Le pied", être édité, faire fortune, et voir son programme dans tous les points de vente en France et à l'étranger...
Un bon tuyau : contactez

LORICIELS Département Edition
81 rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.11.33

ANTI-ERREURS

Grégory NOE

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs. Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais, lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur : si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.
La frappe d'un programme de votre journal favori (Amstar) terminée, vous faites "RUN" et là vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure.
— Sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : SAVE "nom.prog",A
Puis, si vous êtes sur K7, réembobinez la bande jusqu'au début du fichier.
— Chargez Anti-Erreurs.
— Entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de lignes vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX<, c'est ce code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.
Le défilement terminé, rechargez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, oh ! miracle ! ça marche.
Attention : Lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et, bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

NB : la ligne 480 contient le numéro de canal 0 pour l'écran ou 8 pour l'imprimante.

```
10 '*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*                >YB<
20 '#                        #               >AC<
30 '*    ANTI - ERREURS      *               >RD<
40 '#                        #               >CE<
50 '*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*                >CF<
60 '                                         >DG<
70 '(c)CPC & GREGORY NOE 1987                >LH<
80 '                                         >FJ<
90 ON ERROR GOTO 900                         >VK<
100 MODE 2                                   >FB<
110 DIM g$(23)                               >KC<
120 FOR I=0 TO 22:READ g$:g$(I)=g$:          >XD<
NEXT
130 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI          >GE<
=DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
 LETTRES DE L'ALPHABET !!!
140 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N,          >FF<
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
150 '    ANTI-BUG FICHIER                    >XG<
160 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 210            >BH<
170 OPENOUT "cpc"                            >ZJ<
180 MEMORY HIMEM-2                           >JK<
190 CLOSEOUT                                 >UL<
200 POKE HIMEM+1,255                         >FC<
210 DEFINT A-Z                               >HD<
220  '                                       >DE<
230 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1          >BF<
:PAPER 0
240 MOVE 0,16:DRAW 650,16                    >HG<
250 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R           >FH<
E U R S"
260 MOVE 0,385:DRAW 650,385                  >JJ<
270 LOCATE 18,25:PRINT"CPC REVUE DU          >KK<
 STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER"
280 WINDOW 1,80,3,23                         >FL<
290 m$="Realise par Gregory NOE"             >BM<
300 f$=""                                    >QD<
310 FOR i=1 TO LEN(m$)                       >RE<
320 f$=f$+MID$(m$,i,1)                       >WF<
330 LOCATE 70-i,5:PRINT f$                   >XG<
```

```
340 FOR t=1 TO 100                        >LH<
350 NEXT t,i                              >FJ<
360 '                                     >JK<
370 '************************             >FL<
380 '                                     >LM<
390 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM        >QN<
DU FICHIER : ";
400 INPUT "",NF$                          >TE<
410 LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LI       >UF<
STAGE N'EST PAS TERMINE"
420 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS  ARRETE       >GG<
R LE MAGNETOPHONE OU NE"
430 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA        >FH<
DISQUETTE"
440 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T       >HJ<
OUCHE POUR LA LECTURE"
450 CALL &BB05                            >VK<
460 OPENIN "!"+nf$                        >WL<
470 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..       >EM<
."
480 ca=0 ' CANAL DE SORTIE                >QN<
490 LINE INPUT#9,b$:a$=UPPER$(b$)         >UP<
500 IF ca<>8 THEN GOSUB 910               >UF<
510 IF INKEY(66)=0 THEN STOP              >UG<
520 '                                     >GH<
530 '  CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE       >FJ<
540 '                                     >JK<
550 a=0                                   >GL<
560 FOR i=1 TO LEN(a$)                    >LM<
570 l$=MID$(a$,i,1)                       >KN<
580 IF l$=CHR$(32) THEN 600               >JP<
590 a=a+ASC(l$)                           >VQ<
600 NEXT i                                >PG<
610 c=INT(a/23)                           >DH<
620 p=a-(c*23)                            >EJ<
630 C$=G$(P)                              >LK<
640 a=0                                   >GL<
650 FOR i=1 TO 6                          >EM<
660 l$=MID$(a$,i,1)                       >KN<
670 IF l$<"0" OR l$>"9" THEN 700          >HP<
680 li$=li$+l$:a=a+VAL(l$)                >HQ<
690 NEXT                                  >VR<
700 c=INT(a/23)                           >DH<
710 p=a-(c*23)                            >EJ<
720 C$=C$+G$(P)                           >VK<
730 '                                     >KL<
740 IF ca<>8 THEN 750 ELSE 770            >EM<
750 PRINT li$;TAB(10) USING ">\\<";       >AN<
c$
760 li$="":GOTO 840                       >KP<
770 li$="":PRINT#ca, LEFT$(b$,35);T       >UQ<
AB(37) USING ">\\<";c$
780 IF LEN(b$)<35 THEN 840                >XR<
790 fg=1                                  >XT<
800 b$=MID$(b$,36,LEN(b$))                >UJ<
810 PRINT#ca,LEFT$(b$,35)                 >BK<
820 IF fg=1 AND ca<>8 THEN fg=0:GOS       >HL<
UB 910:GOTO 830
830 GOTO 780                              >GM<
840 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOT       >PN<
O 490
850 CALL &BB03:PRINT TAB(50) "UNE T       >LP<
OUCHE...":CALL &BB05
860 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ        >FQ<
";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
VOUS AVEZ NOTEES.."
870 END                                   >GR<
880 'TRAITEMENTS DES ERREURS              >CT<
890 '                                     >TU<
900 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7       >AK<
);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR$
(24):END ELSE CONT
910 com=com+1:IF com>19 THEN CALL &       >GL<
BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE...":
CALL &BB05:COM=1
920 RETURN                                >QM<
```

OTHELLO

Valable pour
CPC 464
CPC 664
CPC 6128

```
 A   B   C   D   E   F   G   H
COGITE !!!
OTRE TOUR (LIGNE)1        (COL)F
S AVEZ PRIS  4  DE MES PIECES
```

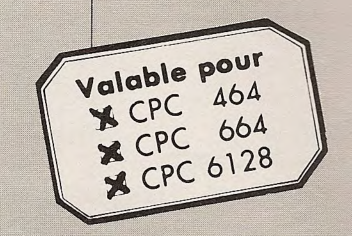
Xavier FISSELIER

Il s'agit d'un OTHELLO classique, mais écrit en BASIC et donc paramétrable à souhait.
Pour les néophytes, voici un bref rappel des règles : le jeu se déroule sur une surface de 8×8. Au départ, 4 pions sont disposés au centre du terrain. Le joueur qui a choisi les noirs commence le premier : il pose un nouveau pion de manière à entourer un pion adverse à l'aide d'au moins 2 pions. Le jeton ainsi cerné change de couleur et passe à l'adversaire. La partie s'arrête lorsque le "damier" est rempli. On compte alors les pions. Le joueur qui en possède le plus grand nombre de sa couleur a gagné. Il est obligatoire de prendre au moins un pion à l'adversaire à chaque coup. Un conseil : essayez d'atteindre les 4 cases des angles : elles sont imprenables !

```
10 ' ****************************** >TB<
20 ' **          OTHELLO         ** >NC<
30 ' **   par Xavier FISSELIER   ** >VD<
40 ' **        le 13/03/87       ** >FE<
50 ' ****************************** >XF<
60 INK 0,13:INK 1,0                >CG<
70 DIM I4(8),J4(8),D$(2)           >WH<
80 GOSUB 1990                      >KJ<
90 MODE 1                          >LK<
100 ' PLOT 10,10:DRAW 10,390:DRAW 6 >FB<
30,390:DRAW 630,10:DRAW 10,10
110 ' PLOT 10,10:DRAW 10,390:DRAW 2 >LC<
90,390:DRAW 290,10:DRAW 10,10
120 ' WINDOW #2,45,78,2,24          >ZD<
130 LOCATE 10,2:PRINT " _._ OTHELLO >KE<
_._"
140 ' GOSUB POUR REGLES             >QF<
150 ' ***** INITIALISATION *****    >LG<
160 F2=0                            >NH<
170 S2=1.9                          >RJ<
180 B=-1                            >GK<
190 W=+1                            >DL<
200 D$(B+1)=CHR$(231)               >DC<
210 D$(0+1)=CHR$(144)               >XD<
220 D$(W+1)=CHR$(230)               >CE<
230 FOR K=1 TO 8                    >CF<
240 READ I4(K)                      >CG<
250 NEXT K                          >TH<
260 DATA 0,-1,-1,-1,0,1,1,1         >CJ<
270 FOR K=1 TO 8                    >GK<
280 READ J4(K)                      >HL<
290 NEXT K                          >XM<
300 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,1         >XD<
310 DIM A(9,9)                      >DE<
320 A(4,4)=W                        >TF<
330 A(5,5)=W                        >WG<
340 A(4,5)=B                        >YH<
350 A(5,4)=B                        >ZJ<
360 C1=2                            >NK<
370 H1=2                            >VL<
380 N1=4                            >EM<
390 Z=0                             >VN<
400 LOCATE 2,4:PRINT "X=";CHR$(231) >YE<
410 LOCATE 2,5:PRINT "Y=";CHR$(230) >AF<
420 LOCATE 6,10:PRINT "Que choisiss >KG<
ez-vous,X ou Y  ";
430 C=W                             >YH<
440 H=B                             >GJ<
450 LINE INPUT X$                   >HK<
460 X$=UPPER$(X$)                   >LL<
470 IF X$="X" THEN 510              >MM<
480 IF X$<>"Y" THEN 420             >FN<
490 C=B                             >GP<
500 H=W                             >BF<
510 GOSUB 1990                      >KG<
520 PRINT                           >WH<
530 PRINT "    A  B  C  D  E  F  G >RJ<
 H  "
540 GOSUB 2020                      >XK<
550 GOTO 1020                       >VL<
560 IF F2=0 THEN 580                >YM<
570 INPUT X$                        >PN<
580 B1=-99                          >KP<
590 T1=C                            >FQ<
600 T2=H                            >DG<
610 I=1                             >NH<
620 FOR J=1 TO 8                    >EJ<
630 IF A(I,J)<>0 THEN 780           >AK<
```

```
640  GOSUB 1660                       >HL<
650 IF F1=0 THEN 780                  >ZM<
660 U=-1                              >FN<
670 GOSUB 1720                        >HP<
680 IF S1=0 THEN 780                  >RQ<
690 IF (I-2)*(I-7)=0 THEN S1=S1-S2    >QR<
700 IF (I-1)*(I-8)=0 THEN S1=S1+S2    >EH<
710 IF (J-2)*(J-7)=0 THEN S1=S1-S2    >KJ<
720 IF (J-1)*(J-8)=0 THEN S1=S1+S2    >JK<
730 IF S1<B1 THEN 780                 >JL<
740 IF S1>B1 THEN 770                 >LM<
750 R=RND(1)                          >PN<
760 IF R>0.5 THEN 780                 >VP<
770 B1=S1:I3=I:J3=J                   >WQ<
780 NEXT J                            >AR<
790 I=I+1:IF I<9 THEN 620             >UT<
800 LOCATE 1,12                       >CJ<
810 IF B1>-99 THEN 870                >PK<
820 PRINT "JE PASSE MON TOUR"         >EL<
830 IF Z=1 THEN 1520                  >NM<
840 Z=1                               >MN<
850 GOTO 1020                         >YP<
860 Z=0                               >NQ<
870 PRINT "JE VAIS EN ";I3;", ";CHR >BR<
$(&40+J3)
880 I=I3                              >ET<
890 J=J3                              >HU<
900 U=1                               >DK<
910  GOSUB 1720                       >EL<
920 C1=C1+S1+1                        >CM<
930 H1=H1-S1                          >RN<
940 N1=N1+1                           >NP<
950 LOCATE 1,13:PRINT "JE PRENDS "; >CQ<
S1;"DE VOS PIECES."
960 LOCATE 1,14                       >MR<
970 PRINT CHR$(18)                    >MT<
980 I$=UPPER$(I$)                     >LU<
990 PRINT CHR$(18)                    >PV<
1000 IF H1=0 THEN 1520                >MB<
1010 IF N1=64 THEN 1520               >HC<
1020 T1=H                             >BD<
1030 T2=C                             >YE<
1040 LOCATE 1,14                      >DF<
1050 PRINT CHR$(18)                   >DG<
1060 PRINT CHR$(18)                   >EH<
1070 LOCATE 1,14:LINE INPUT "A VOTR >JJ<
E TOUR (LIGNE)";I$
1080 I=VAL (I$)                       >TK<
1090 IF I<0 THEN 1040                 >QL<
1100 IF I>8 THEN 1040                 >TC<
1110 IF I<>0 THEN 1190                >GD<
1120 PRINT "PASSEZ VOUS VOTRE TOUR  >LE<
(O OU N)";
1130 LINE INPUT X$                    >FF<
1140 X$=UPPER$(X$)                    >JG<
1150 IF X$<>"O" THEN 1040             >TH<
1160 IF Z=1 THEN 1520                 >MJ<
1170 Z=1                              >LK<
1180 GOTO 1480                        >HL<
1190 LOCATE 25,14                     >UM<
1200 LINE INPUT "    (COL)";X$        >WD<
1210 X$=UPPER$(X$)                    >GE<
1220 FOR J=1 TO 8:IF X$=CHR$ (&40+J >ZF<
) GOTO 1240
1230 NEXT J:GOTO 1040                 >KG<
1240 IF A(I,J)=0 THEN 1290            >HH<
1250 LOCATE 1,15:PRINT "ATTENTION C >QJ<
E POINT EST DEJA PRIS,REJOUEZ" : EN
T 1,2,17,70:SOUND 1,142,140,15,,1
1260 FOR L=1 TO 1200                  >LK<
1270 NEXT L                           >ZL<
1280 GOTO 1040                        >AM<
1290 GOSUB 1660                       >MN<
1300 IF F1=1 THEN 1330                >NE<
1310 PRINT "DESOLE !!! REJOUEZ": EN >UF<
T 1,2,17,70:SOUND 1,142,140,15,,1
1320 GOTO 1260                        >ZG<
1330 U=-1                             >CH<
1340  GOSUB 1720                      >EJ<
1350 IF S1>0 THEN 1380                >NK<
1360 PRINT "HE!TU NE TOUCHES PAS ME >VL<
S PIECES;REJOUE": ENT 1,2,17,70:SOU
ND 1,142,140,15,,1
1370 GOTO 1260                        >EM<
1380 Z=0                              >NN<
1390 PRINT "VOUS AVEZ PRIS ";S1;" D >WP<
E MES PIECES"
1400 U=1                              >BF<
1410 GOSUB 1720                       >CG<
1420 H1=H1+S1+1                       >LH<
1430 C1=C1-S1                         >DJ<
1440 N1=N1+1                          >LK<
1450 LOCATE 1,12                      >GL<
1460 PRINT CHR$(18)                   >JM<
1470 PRINT CHR$(18)                   >KN<
1480 LOCATE 1,12:PRINT "JE COGITE ! >MP<
!!";
1490 IF C1=0 THEN 1520                >WQ<
1500 IF N1=64 THEN 1520               >MG<
1510 GOTO 560                         >AH<
1520 LOCATE 1,12:PRINT "VOUS AVEZ " >WJ<
;H1;" PIECES ET J'AI ";C1;" PIECES"
;
1530 IF H1=C1 THEN 1570               >AK<
1540 IF H1>C1 THEN 1590               >EL<
1550 PRINT "DESOLE,MAIS J'AI ENCORE >WM<
 GAGNE"
1560 GOTO 1600                        >DN<
1570 PRINT "EGALITE ... ":ENV 1,100 >RP<
,1,3:ENV 1,100,5,3:SOUND 1,284,300,
1,1,1
1580 GOTO 1600                        >FQ<
1590 ENT -3,2,1,1,2,-1,1:ENV 9,15,1 >WR<
,1,15,-1,1:FOR A=1 TO 10:SOUND 1,40
00,0,0,9,3,15:NEXT:PRINT "BRAVO,VOU
S AVEZ GAGNE"
1600 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER O-N >FH<
";
1610 LINE INPUT X$                    >JJ<
1620 IF X$="O" GOTO 1640              >WK<
1630 IF X$="N" THEN END               >YL<
1640 GOSUB 1990                       >TM<
1650 GOTO 310                         >YN<
1660 F1=1:FOR I1=I-1 TO I+1           >YP<
1670 IF A(I1,J-1)=T2 THEN RETURN      >PQ<
1680 IF A(I1,J)=T2 THEN RETURN        >NR<
1690 IF A(I1,J+1)=T2 THEN RETURN      >PT<
1700 NEXT I1                          >XJ<
1710 F1=0:RETURN                      >BK<
1720 S1=0                             >GL<
1730 FOR K=1 TO 8                     >LM<
1740 I5=I4(K)                         >FN<
1750 J5=J4(K)                         >JP<
1760 I6=I+I5                          >RQ<
1770 J6=J+J5                          >WR<
1780 S3=0                             >QT<
1790 IF A(I6,J6)<>T2 THEN 1970        >BU<
1800 S3=S3+1                          >BK<
1810 I6=I6+I5                         >WL<
1820 J6=J6+J5                         >AM<
1830 IF A(I6,J6)=T1 THEN 1860         >BN<
1840 IF A(I6,J6)=0 THEN 1970          >MP<
1850 GOTO 1800                        >HQ<
1860 S1=S1+S3                         >WR<
1870 IF U<>1 THEN 1970                >RT<
1880 I6=I                             >LU<
1890 J6=J                             >PV<
1900 FOR K1=0 TO S3                   >XL<
1910 A(I6,J6)=T1                      >QM<
1920 LOCATE 3*J6+3,I6+2               >EN<
1930 PRINT D$(T1+1)                   >AP<
1940 I6=I6+I5                         >AQ<
1950 J6=J6+J5                         >ER<
1960 NEXT K1                          >HT<
1970 NEXT K                           >FU<
1980 RETURN                           >AV<
1990 PRINT CHR$(12)                   >LW<
2000 LOCATE 1,1                       >UC<
2010 RETURN                           >JD<
2020 ' **** TRACE  DU TABLEAU ****    >QE<
2030 LOCATE 1,3                       >ZF<
2040 FOR I=1 TO 8                     >DG<
2050 PRINT I;                         >RH<
2060 FOR J=1 TO 8                     >GJ<
2070 PRINT "  ";                      >NK<
2080 PRINT D$(A(I,J)+1);              >HL<
2090 NEXT J                           >YM<
2100 PRINT                            >UD<
2110 NEXT I                           >PE<
2120 PRINT                            >WF<
2130 RETURN                           >MG<
```

1914





JEAN KACZMARSKI
Jeu

Le terrible "Baron bleu", l'as de l'aviation allemande est à vos trousses. Votre biplan fraîchement repeint en vert pourra-t-il résister aux attaques incessantes de l'appareil ennemi ? Cela dépendra de votre habileté !
Vous pouvez jouer à deux ou affronter l'ordinateur. Le chargement du programme s'effectue de la manière suivante : tapez et sauvez le 1er listing sous le nom de "1914", faites de même avec le second (nom : "JEU"). Vous entrerez ensuite la troisième partie, puis vous la sauverez par un SAVE "CODES". Après un RUN"CODES", le programme "SCODES" se sauvera automatiquement. La compatibilité est assurée pour les 464, 664 et 6128.

LISTING 1

```
10 '####################          >JB<
20 '# 1914 1ere PARTIE #          >KC<
30 '####################          >LD<
40 MODE 1:BORDER 26               >RE<
50 SYMBOL AFTER 12                >FF<
60 INK 1,0:INK 1,18:INK 2,0:INK 3,0 >LG<
70 CLS:SYMBOL AFTER 128           >CH<
80 SYMBOL 129,255,165,231,153,153,2 >NJ<
31,165,255
90 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT "1914":P >CK<
EN 1
100 c=5:l=10                      >XB<
110 FOR j=1 TO 16 STEP 2:FOR i=0 TO >QC<
 5:FOR h=0 TO 15 STEP 2
120 a=TEST (i*16+h,j)             >YD<
130 IF a=3 THEN LOCATE c,l:PRINT CH >QE<
R$(129);
140 c=c+1:NEXT h:NEXT:c=5:l=l-1:NEX >NF<
T
150 LOCATE 1,25:PRINT "     ":INK 3 >VG<
,14
160 FOR t=1 TO 7                  >NH<
170 READ r,s                      >BJ<
180 FOR z=r TO s STEP 3:MOVE 96+z,2 >PK<
54:DRAW 320,175,3:NEXT:NEXT
190 DATA 0,64,112,160,176,208,240,2 >JL<
72,304,336,352,400,432,464
200 LOCATE 1,1:FOR u=1 TO 11:PRINT >ZC<
CHR$(11);:FOR i=1 TO 10:NEXT:NEXT
210 k=0:c=32:PEN 2                >LD<
220 FOR n=1 TO 18                 >HE<
230 READ a$:LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT >TF<
 a$;
240 FOR j=0 TO 15 STEP 2:FOR i=0 TO >XG<
 15 STEP 2
250 a=TEST(i,j):IF a=2 THEN PLOT c+ >LH<
k,j*2+352,3:PLOT c+2+k,j*2+356
260  c=c+4:NEXT:c=32:NEXT:k=k+32:NE >WJ<
XT
270 DATA J,E,A,N," ",K,A,C,Z,M,A,R >LK<
,S,K,I,.,.,.,.,.,.
280 LOCATE 1,25:PRINT" ":INK 2,24  >ZL<
290 LOCATE 16,8:PEN 2:PRINT"PRESENT >TM<
E"
300 CLS:INK 3,26:BORDER 0:PEN 1   >UD<
310 LOCATE 3,8:PRINT"    VOUS ETES >FE<
UN AS DE LA"
320 LOCATE 3,10:PRINT"  PREMIERE GU >EF<
ERRE MONDIALE"
330 LOCATE 3,12:PRINT"ET VOUS DEVEZ >DG<
 COMBATTRE LE"
340 LOCATE 3,14:PRINT" REDOUTABLE ' >QH<
BARON BLEU'  "
350 LOCATE 10,16:PRINT"BONNE CHANCE >CJ<
 !!!!"
360 RUN"jeu                       >TK<
```

LISTING 2

```
10 '####################          >JB<
20 '# 1914 2eme PARTIE #          >FC<
30 '####################          >LD<
40 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1         >HE<
50 DEFINT a-z:DEFREAL t           >EF<
60 ON BREAK GOSUB 70:GOTO 80      >QG<
70 MODE 2:STOP                    >CH<
80 DEF FNinx(x)=MIN(x+4,144):DEF FN >EJ<
dec(v)=MAX(v-4,0):DEF FNiny(y)=MIN(
y+4,167)
90 MODE 0:ORIGIN 0,0,0,640,0,382  >EK<
100 IF PEEK(&8000)=0 THEN MEMORY &7 >QB<
FFF:LOAD"!scode",&8000:CALL &8000
110 FOR n=0 TO 15:READ i:INK n,i:NE >HC<
XT
120 DATA 0,24,9,3,14,10,13,16,26,12 >PD<
,6,18,23,3,1,0
```

```
130 ha=72:ba=73:ga=74:dr=75:tir=76: >GE<
hal=48:bal=49:gal=50:drl=51:tirl=52
140 d=20:diff=20                    >AF<
150 ENV 1,=9,3000:ENV 2,1,10,1,1,-1 >QG<
0,1:ENT -1,4,6,2
160 ENT -2,=100,1,=200,1,=140,2,=65 >QH<
0,2:ENV 3,50,0,50
170 GOTO 1320                       >WJ<
180 '****************************** >HK<
190 '**    BOUCLE PRINCIPALE     ** >FL<
200 '****************************** >AC<
210 a1x=10:a1y=10:a2x=120:a2y=10:r1 >CD<
=5
220 a1h=0:a2h=0:fin=0               >NE<
230 SOUND 130,1000+a1y,50,5,3:SOUND >CF<
 132,900+a2y,50,5,3:a=0:a2=0
240 IF joueurs THEN 730             >WG<
250 r1=r1-2:IF r1<=0 THEN GOSUB 510 >YH<
260 ON dirx GOSUB 400,410,420       >YJ<
270 ON diry GOSUB 450,460,470       >RK<
280 GOSUB 590                       >GL<
290 IF a1ox=a1x AND a1oy=a1y THEN | >CM<
SPRITE,0,a1x,a1y ELSE |BLANK,a1ox,a
1oy:|SPRITE,0,a1x,a1y
300 IF a2ox=a2x AND a2oy=a2y THEN | >GD<
SPRITE,1,a2x,a2y ELSE |BLANK,a2ox,a
2oy:|SPRITE,1,a2x,a2y
310 a1ox=a1x:a1oy=a1y:a2ox=a2x:a2oy >ZE<
=a2y
320 IF feu THEN GOSUB 860           >EF<
330 IF feu2 AND a1x<a2x+16 AND a1x> >YG<
a2x-16 AND a2y<a1y-8 THEN GOSUB 950
340 IF feu3 THEN GOSUB 950          >MH<
350 IF fin THEN 1170                >JJ<
360 '                               >JK<
370 GOTO 230                        >VL<
380 '                               >LM<
390 '                               >MN<
400 a2x=FNdec(a2x):RETURN           >ZE<
410 a2x=FNinx(a2x):RETURN           >NF<
420 RETURN                          >KG<
430 '                               >GH<
440 '                               >HJ<
450 a2y=FNdec(a2y):RETURN           >GK<
460 a2y=FNiny(a2y):RETURN           >XL<
470 RETURN                          >QM<
480 '****************************** >LN<
490 '**  DEPLACEMENT AVION 2     ** >LP<
500 '****************************** >DF<
510 r1=INT(RND*5)+1:feu2=0          >WG<
520 IF a1y-24<a2y THEN diry=1 ELSE  >GH<
diry=INT(RND*2)+2:r1=r1+diff:GOTO 5
40
530 dirx=INT(RND*3)+1:RETURN        >XJ<
540 IF a1x<a2x THEN dirx=1 ELSE dir >WK<
x=2
550 feu2=-1:RETURN                  >UL<
560 '****************************** >KM<
570 '**      DEPLACEMENT 1       ** >VN<
580 '****************************** >MP<
590 IF INKEY(ha) THEN 610           >AQ<
600 a1y=FNiny(a1y)                  >FG<
610 IF INKEY(ba) THEN 630           >NH<
620 a1y=FNdec(a1y)                  >UJ<
630 IF INKEY(ga) THEN 650           >YK<
640 a1x=FNdec(a1x)                  >UL<
650 IF INKEY(dr) THEN 670           >TM<
660 a1x=FNinx(a1x)                  >JN<
670 IF INKEY(tir) THEN feu=0:RETURN >TP<
680 feu=1:RETURN                    >VQ<
690 RETURN                          >VR<
700 '****************************** >FH<
710 '**      DEPLACEMENT 2       ** >RJ<
720 '****************************** >HK<
730 IF INKEY(hal) THEN 750          >EL<
740 a2y=FNiny(a2y)                  >NM<
750 IF INKEY(bal) THEN 770          >CN<
760 a2y=FNdec(a2y)                  >BP<
770 IF INKEY(gal) THEN 790          >MQ<
780 a2x=FNdec(a2x)                  >BR<
790 IF INKEY(drl) THEN 810          >XT<
800 a2x=FNinx(a2x)                  >GJ<
810 IF INKEY(tirl) THEN feu3=0:GOTO >HK<
 280
820 feu3=1:GOTO 280                 >GL<
830 '****************************** >KM<
840 '**          TIR 1           ** >HN<
```

```
850 '****************************  >MP<
860 MOVE a1x*4+32,a1y*2+48:FOR n=1 >AQ<
TO 5:a=a+TESTR(0,d):NEXT
870 SOUND 129,1000,-10,3,2,0,24    >UR<
880 MOVE a1x*4+32,a1y*2+48:FOR n=1 >KT<
TO 5:PLOTR 0,d,1:NEXT
890 MOVE a1x*4+32,a1y*2+48:FOR n=1 >KU<
TO 5:PLOTR 0,d,0:NEXT
900 IF a>0 THEN a1h=a1h+1:SOUND 129 >CK<
,13,50,0,1,1:IF a1h>5 THEN 1040
910 RETURN                         >PL<
920 '****************************  >KM<
930 '**         TIR 2          **  >JN<
940 '****************************  >MP<
950 MOVE a2x*4+32,a2y*2+48:FOR n=1 >LQ<
TO 5:a2=a2+TESTR(0,d):NEXT
960 SOUND 129,1000,-10,3,2,0,20    >PR<
970 MOVE a2x*4+32,a2y*2+48:FOR n=1 >MT<
TO 5:PLOTR 0,d,1:NEXT
980 MOVE a2x*4+32,a2y*2+48:FOR n=1 >MU<
TO 5:PLOTR 0,d,0:NEXT
990 IF a2>0 THEN a2h=a2h+1:SOUND 12 >QV<
9,20,50,0,1,1:IF a2h>5 THEN 1110
1000 RETURN                        >GB<
1010 '***************************  >GC<
1020 '**       TOUCHE 2        **  >MD<
1030 '***************************  >JE<
1040 |SPRITE,2,a2x,a2y:FOR n=a2y TO >UF<
 0 STEP-8:|SPRITE,2,a2x,n:NEXT
1050 SOUND 4,0,0,0,1,0,20          >EG<
1060 FOR n=3 TO 6:|SPRITE,n,a2x,a2y >ZH<
:FOR i=1 TO 50:NEXT i,n:sc1=sc1+1
1070 FOR n=1 TO 20:|SPRITE,(n MOD 2 >RJ<
)+5,a2x,a2y:NEXT n:fin=-1:GOTO 1270
1080 '***************************  >PK<
1090 '**       TOUCHE 1        **  >UL<
1100 '***************************  >GC<
1110 |SPRITE,2,a1x,a1y:FOR n=a1y TO >MD<
 0 STEP-8:|SPRITE,2,a1x,n:NEXT
1120 SOUND 4,0,0,0,1,0,20          >CE<
1130 FOR n=3 TO 6:|SPRITE,n,a1x,a1y >XF<
:FOR i=1 TO 50:NEXT i,n:sc2=sc2+1
1140 FOR n=1 TO 20:|SPRITE,(n MOD 2 >MG<
)+5,a1x,a1y:NEXT n:fin=-1:GOTO 1270
1150 '***************************  >MH<
1160 '**    FIN DE PARTIE      **  >ZJ<
1170 '***************************  >PK<
1180 IF sc1>9 THEN LOCATE 7,5:PRINT >GL<
"  LE VERT GAGNE !":GOTO 1220
1190 IF sc2>9 THEN LOCATE 7,5:PRINT >GM<
"  LE BLEU GAGNE !":GOTO 1220
1200 CLS:GOSUB 1270:feu2=0:GOTO 210 >AD<
1210 t=TIME:WHILE t+1500>TIME:WEND  >PE<
1220 LOCATE 3,15:PRINT" pressez une >TF<
 touche   pour jouer":WHILE INKEY$<
>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND
1230 sc1=0:sc2=0:GOTO 1320         >TG<
1240 '***************************  >MH<
1250 '**  AFFICHAGE DES SCORES  ** >LJ<
1260 '***************************  >PK<
1270 LOCATE 1,1:PRINT USING"VERT  # >PL<
##   BLEU ###";sc1,sc2
1280 RETURN                        >TM<
1290 '***************************  >TN<
1300 '**          MENU          ** >ZE<
1310 '***************************  >KF<
1320 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"<<<< OPTI >NG<
ONS >>>>"
1330 LOCATE 5,6:PRINT"1- UN JOUEUR" >UH<
:LOCATE 5,8:PRINT"2- DEUX JOUEURS"
1340 a$=INKEY$                     >AJ<
1350 IF a$="1" THEN  joueurs=0:GOTO >WK<
 1200
1360 IF a$="2" THEN joueurs=1:GOTO  >ZL<
1200
1370 GOTO 1340                     >DM<
1380 '***************************  >TN<
1390 '**      MODIFICATION      ** >LP<
1400 '***************************  >KF<
1410 REM  si vous trouvez le jeu tr >ZG<
op facile modifiez la ligne 100 ( d
iff=25 tres facile diff=5 impossibl
e )
1420 'amusez vous bien !           >CH<
1430 REM teste sur cpc 6128 azerty  >RJ<
et qwerty
```

LISTING 3

```
10 '#######################        >LB<
20 '#   CHARGEUR DE DATA   #       >AC<
30 '#######################        >ND<
40 t$="1234567890ABCDEF"           >QE<
50 MEMORY &7FFF:adr=&8000          >AF<
60 FOR ln=1000 TO 3050 STEP 10     >ZG<
70 READ a$,sum                     >VH<
80 a$=UPPER$(a$)                   >GJ<
90 FOR n=1 TO 16                   >JK<
100 IF INSTR(t$,MID$(a$,n,1))=0 THE >FB<
N 220
110 NEXT                           >FC<
120 tot=0                          >XD<
130 FOR p=1 TO 15 STEP 2           >EE<
140 v=VAL("&"+MID$(a$,p,2)):tot=tot >LF<
+v
150 NEXT                           >KG<
160 IF tot<>sum THEN n=20:PRINT"che >LH<
cksum    ":GOTO 220:ELSE vsum=vsum+
tot:PRINT vsum;:PRINT tot;
170 FOR p=1 TO 15 STEP 2           >JJ<
180 v=VAL("&"+MID$(a$,p,2)):POKE ad >YK<
r,v:adr=adr+1
190 NEXT:NEXT ln                   >RL<
200 IF vsum=57891 AND tot=128 THEN  >JC<
SAVE"scode",b,&8000,&678:STOP
210 PRINT"verifiez le nombre de lig >RD<
nes"
220 PRINT"erreur ";ln;TAB(14);a$;", >UE<
";sum
230 PRINT TAB(13+n);"^"            >WF<
240 STOP                           >TG<
250 DATA 211D80010980C3D1, 732     >ZH<
260 DATA BC1180C32280C367, 988     >PJ<
270 DATA 805350524954C542, 793     >VK<
280 DATA 4C414ECB00000000, 422     >VL<
290 DATA 0000FE03C0AF3221, 707     >BM<
300 DATA 80CD5880EBDD7E04, 1135    >ND<
310 DATA 3C01C00021788009, 543     >DE<
320 DATA 3d20FCEB0E18C5E5, 1044    >WF<
330 DATA 06083A21804F1AB9, 523     >WG<
340 DATA 280177231310f7E1, 702     >NH<
350 DATA CD29BCC10D20E7C9, 1104    >WJ<
360 DATA dd5603dd6601dd5e, 949     >ZK<
370 DATA 02dd6e00c31dbcfe, 999     >BL<
380 DATA 02c03e01322180cd, 673     >RM<
390 DATA 5880117880c33c80, 864     >RN<
400 DATA 0000000000000000, 0       >CE<
410 DATA 0000000000000000, 0       >DF<
420 DATA 0000000000000000, 0       >EG<
430 DATA 0000000000000000, 0       >FH<
440 DATA 0000000000000000, 0       >GJ<
450 DATA 0000000000000000, 0       >HK<
460 DATA 0000000000000000, 0       >JL<
470 DATA 0000000000000000, 0       >KM<
480 DATA 0000000000000000, 0       >LN<
490 DATA 0000000000000000, 0       >MP<
500 DATA 0000000000000000, 0       >DF<
510 DATA 0000000000000000, 0       >EG<
520 DATA 0000000000000000, 0       >FH<
530 DATA 0000000000000000, 0       >GJ<
540 DATA 0000000000000000, 0       >HK<
550 DATA 0000000000000000, 0       >JL<
560 DATA 0000000000000000, 0       >KM<
570 DATA 0000000000000000, 0       >LN<
580 DATA 0000000000000000, 0       >MP<
590 DATA 0000000000000000, 0       >NQ<
600 DATA 0000000600000000, 0       >EG<
610 DATA 0000000000000000, 0       >FH<
620 DATA 0000000000000000, 0       >GJ<
630 DATA 0000000000000000, 0       >HK<
640 DATA 0000000000000000, 0       >JL<
650 DATA 00000c08044d0000, 101     >BM<
660 DATA 00008e0c0c4d0000, 243     >ZN<
670 DATA 0000450c8e8a0000, 361     >RP<
680 DATA 0000008ecf000000, 349     >LQ<
690 DATA 000000048a000000, 142     >HR<
700 DATA 000000048a000000, 142     >ZH<
710 DATA 000000048a000000, 142     >AJ<
720 DATA 000000048a000000, 142     >BK<
730 DATA 000000048a000000, 142     >CL<
740 DATA 0000000c8e000000, 154     >CM<
```

```
750 DATA 0000000c8e000000, 154      >DN<
760 DATA 0000000c4d000000, 89       >EP<
770 DATA 0000004ccd000000, 281      >XQ<
780 DATA 0000004ccd000000, 281      >YR<
790 DATA 0c0c084ccd040c0c, 341      >RT<
800 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >QJ<
810 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >RK<
820 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >TL<
830 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >UM<
840 DATA 8e0c0c0c0c0c0c4d, 291      >KN<
850 DATA 45cfcfcfcfcfcf8a, 1449     >TP<
860 DATA 0000000408000000, 12       >GQ<
870 DATA 0000040ccf080000, 231      >DR<
880 DATA 0000000000000000, 0        >QT<
890 DATA 0000f0a050b00000, 656      >GU<
900 DATA 000070f0f0b00000, 768      >KK<
910 DATA 000010f070200000, 400      >CL<
920 DATA 0000007030000000, 160      >HM<
930 DATA 0000005020000000, 112      >CN<
940 DATA 0000005020000000, 112      >DP<
950 DATA 0000005020000000, 112      >EQ<
960 DATA 0000005020000000, 112      >FR<
970 DATA 0000005020000000, 112      >GT<
980 DATA 000000f070000000, 352      >NU<
990 DATA 000000f070000000, 352      >PV<
1000 DATA 000000f0b0000000, 416     >LB<
1010 DATA 000000b53a000000, 239     >UC<
1020 DATA 000000b53a000000, 239     >VD<
1030 DATA f0f0a0b53a50f0f0, 1439    >WE<
1040 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >WF<
1050 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >XG<
1060 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >YH<
1070 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >ZJ<
1080 DATA 70f0f0f0f0f0f0b0, 1728    >GK<
1090 DATA 1030303030303020, 336     >BL<
1100 DATA 00000050a0000000, 240     >MC<
1110 DATA 000050f030a00000, 528     >AD<
1120 DATA 000000003c031600, 85      >FE<
1130 DATA 0000000000032800, 43      >EF<
1140 DATA 0000000000161400, 42      >DG<
1150 DATA 0000000000032800, 43      >GH<
1160 DATA 0000000000030000, 3       >QJ<
1170 DATA 0000000000162800, 62      >PK<
1180 DATA 0000000014162800, 82      >YL<
1190 DATA 00000000003c0000, 60      >VM<
1200 DATA 00000000013c0000, 61      >ND<
1210 DATA 0000000001160000, 23      >WE<
1220 DATA 0000000014020000, 22      >VF<
1230 DATA 0000000000160000, 22      >WG<
1240 DATA 0000000000030000, 3       >PH<
1250 DATA 0000000000160000, 22      >YJ<
1260 DATA 0000000000810000, 129     >MK<
1270 DATA 0000000000800000, 128     >LL<
1280 DATA 0000000000000000, 0       >MM<
1290 DATA 0000000000000000, 0       >NN<
1300 DATA 0000000000000000, 0       >EE<
1310 DATA 0000000000000000, 0       >FF<
1320 DATA 0000000000000000, 0       >GG<
1330 DATA 0000000000000000, 0       >HH<
1340 DATA 0000000000000000, 0       >JJ<
1350 DATA 0000000000000000, 0       >KK<
1360 DATA 0000000000000000, 0       >LL<
1370 DATA 0000000000000000, 0       >MM<
1380 DATA 0000000000000000, 0       >NN<
1390 DATA 0000000000000000, 0       >PP<
1400 DATA 0000000000000000, 0       >FF<
1410 DATA 0000000000000000, 0       >GG<
1420 DATA 0000000000000000, 0       >HH<
1430 DATA 0000000000000000, 0       >JJ<
1440 DATA 0000004000000000, 64      >CK<
1450 DATA 0000c00000800000, 320     >AL<
1460 DATA 0000018081000000, 258     >CM<
1470 DATA 0000008040000000, 192     >UN<
1480 DATA 0000008102000000, 131     >LP<
1490 DATA 0000400102800000, 195     >CQ<
1500 DATA 0000000281000000, 131     >DG<
1510 DATA 0000400000800000, 192     >NH<
1520 DATA 0000004000000000, 64      >BJ<
1530 DATA 0000000000000000, 0       >KK<
1540 DATA 0000000000000000, 0       >LL<
1550 DATA 0000000000000000, 0       >MM<
1560 DATA 0000000000000000, 0       >NN<
1570 DATA 0000000000000000, 0       >PP<
1580 DATA 0000000000000000, 0       >QQ<
1590 DATA 0000000000000000, 0       >RR<
1600 DATA 0000000000000000, 0       >HH<
1610 DATA 0000000000000000, 0       >JJ<
1620 DATA 0000000000000000, 0       >KK<
1630 DATA 0000000000000000, 0       >LL<
1640 DATA 0000000000000000, 0       >MM<
1650 DATA 0000000000000000, 0       >NN<
1660 DATA 0000000000000000, 0       >PP<
1670 DATA 0000004000000000, 64      >HQ<
1680 DATA 0040404000400000, 256     >CR<
1690 DATA 0000420002000000, 68      >UT<
1700 DATA 0000408081000000, 321     >TJ<
1710 DATA 0000008142000000, 195     >XK<
1720 DATA 0000000303020000, 8       >DL<
1730 DATA 0000010303400000, 71      >KM<
1740 DATA 0000400381000000, 196     >CN<
1750 DATA 0000000100000000, 1       >RP<
1760 DATA 0000800000400000, 192     >WQ<
1770 DATA 0000004000000000, 64      >JR<
1780 DATA 0000000000000000, 0       >TT<
1790 DATA 0000000000000000, 0       >UU<
1800 DATA 0000000000000000, 0       >KK<
1810 DATA 0000000000000000, 0       >LL<
1820 DATA 0000000000000000, 0       >MM<
1830 DATA 0000000000000000, 0       >NN<
1840 DATA 0000000000000000, 0       >PP<
1850 DATA 0000000000000000, 0       >QQ<
1860 DATA 0000000000000000, 0       >RR<
1870 DATA 0000000000000000, 0       >TT<
1880 DATA 0000000000000000, 0       >UU<
1890 DATA 0000008000000000, 128     >VV<
1900 DATA 004080c0c0000000, 576     >PL<
1910 DATA 004080c0c0c00000, 768     >PM<
1920 DATA 0040c0c003c00000, 643     >BN<
1930 DATA 40c042c003c08000, 837     >YP<
1940 DATA 40c0030303420000, 331     >UQ<
1950 DATA 00c0818103428000, 647     >YR<
1960 DATA 00c0810303c0c000, 711     >KT<
1970 DATA 0000810303c00000, 327     >YU<
1980 DATA 0080810303428000, 457     >GV<
1990 DATA 00c00342c0800000, 581     >AW<
2000 DATA 00810242c0c00000, 581     >GC<
2010 DATA 40c000c000800000, 576     >GD<
2020 DATA 4080008000000000,320      >LE<
2030 DATA 0000000000000000, 0       >FF<
2040 DATA 0000000000000000, 0       >GG<
2050 DATA 0000000000000000, 0       >HH<
2060 DATA 0000000000000000, 0       >JJ<
2070 DATA 0000000000000000, 0       >KK<
2080 DATA 0000008000000000, 128     >LL<
2090 DATA 0000008000400000, 192     >TM<
2100 DATA 408040c0004000c0, 704     >HD<
2110 DATA 40c040c080c040c0, 1088    >JE<
2120 DATA 40c0c042c0c0c080, 1218    >YF<
2130 DATA 0081c003c0c0c000, 900     >RG<
2140 DATA 0081030342814200, 396     >WH<
2150 DATA 00c0030303034200, 270     >NJ<
2160 DATA c0c0030303034200, 462     >NK<
2170 DATA c003030303038000, 335     >YL<
2180 DATA 40c0030303038000, 396     >HM<
2190 DATA 00c003030342c0c0, 651     >JN<
2200 DATA c003030303034280, 401     >RE<
2210 DATA c0c0030303038000, 524     >KF<
2220 DATA 00c0030303038000, 332     >MG<
2230 DATA 0081030303034280, 335     >MH<
2240 DATA 00814242c0814280, 776     >DJ<
2250 DATA 4081c042c0c0c080, 1155    >RK<
2260 DATA 40c0c042c000c000, 898     >LL<
2270 DATA c0c040c00000c000, 832     >TM<
2280 DATA c00040c000000000, 448     >FN<
2290 DATA c000008000000000, 320     >DP<
2300 DATA 0000008000000000, 128     >FF<
2310 DATA 0000000000000000, 0       >GG<
2320 '**************************** >MH<
2330 '                              >KJ<
2340 '  MODIFICATION DU GRAPHISME   >WK<
2350 '                              >ML<
2360 '**************************** >RM<
2370 '                              >PN<
2380 '  les lignes data 1000 a 1140 >VP<
 contiennent la routine de creation
 et d'effacement des sprites (|spri
te et |blank)
2390 REM AVION 1 ( |sprite ) LIGNE  >HQ<
DATA 1400 A 1620
2400 REM AVION 2 ( |sprite ) LIGNE  >NG<
DATA 1640 A 1860
```

LE CHEVALIER BLANC



COBRA SOFT
Arcade/Aventure

D'emblée, vous vous dites : avec un titre pareil, ce doit encore être une histoire à l'eau de rose avec roi, chevalier et belle princesse en détresse en prime. je peux vous dire que vous avez bien cerné le sujet, mais je vais quand même vous donner quelques détails, ne serait-ce que pour vous donner l'envie de jouer avec ce logiciel car il a, malgré tout, un certain piquant.



Ainsi donc, moi, le Chevalier Blanc du royaume, je me promenais avec la belle princesse du royaume et de mon cœur, par une belle journée d'été, lorsque, soudain, des êtres étranges se précipitent vers nous... Avec le courage qui a fait ma réputation, je dégaine mon épée et en envoie quelques uns au pays des Enfers. Malheureusement, ils sont quand même très nombreux et je ne peux les empêcher d'enlever MA princesse... Comme si cela n'était pas suffisant, ils reviennent pour me prendre toutes mes armes. Par contre, ils ont oublié un de leurs chevaux et, après l'avoir capturé avec quelques difficultés, je dois l'avouer, je me lance à leur poursuite... Pour parvenir à leur royaume, je dois traverser des marais en faisant sauter ma monture de pierre en pierre, mais, attention, je ne dois pas rencontrer un AVNI (Animal Volant Non Identifié) car, sinon, il me ramène illico presto à mon point de départ sans me demander mon avis (et je ne supporte pas de ne pas avoir mon mot à dire !...). De plus, pour réussir à atteindre le château, aussi étrange que les êtres qui l'habitent, je dois récupérer mes armes disséminées dans les marais...

Vous voyez qu'il y a déjà beaucoup de choses à faire avant de pouvoir commencer véritablement la recherche de la fille du roi. A moins que vous ne soyez reine ou roi du joystick, vous risquez de rester un bon moment en haleine avec ce jeu qui est plaisant, varié dans ses actions et qui présente un graphisme relativement élaboré. Quant à la musique qui est toujours là tout au long du jeu, elle a l'avantage de ne pas être trop exaspérante.

FLASH

LORICIELS
Arcade





Une aube grise se lève sur le camp SR 366. Des mouvements agitent lentement la brume épaisse qui recouvre l'astéroïde Bell-Graham. On croirait entendre le cliquetis des mécaniques graisseuses qui s'agitent dans la semi-pénombre. Soudain, les modulations aiguës de la sirène d'alerte déchirent la vapeur lourde. Des appareils extraterrestres ont envahi le sol du planétoïde.

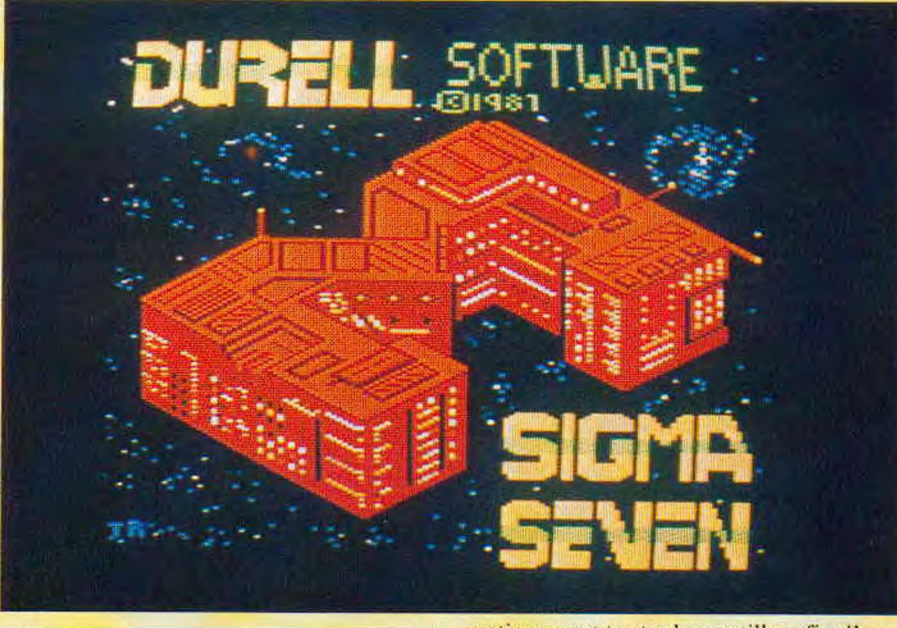
Il existe un seul moyen de faire face à cette menace étrangère : les tout derniers modèles d'androïdes à capacité mutative accélérée sont projetés immédiatement sur le champ de bataille. Ces soldats infatigables ont pour principale caractéristique la possibilité de changer d'aspect. De fantassins, ils peuvent devenir véhicule tout-terrain lanceur de grenades, char d'assaut ou hélicoptère de combat. Chaque forme possède une aptitude à un style d'attaque. Le tank assez lourd à manœuvrer compense son handicap par une portée de tir plus importante. L'hélicoptère se meut très rapidement, mais il est vulnérable. Quant au véhicule tout-terrain, ses grenades sont utilisées pour toucher des objectifs à longue portée. Malheureusement, il a peu de chances de s'en sortir au cours d'un corps-à-corps. Enfin, le fantassin est le plus agile, mais pratiquement aussi faible que l'hélico. Vos ennemis sont répartis en plusieurs catégories : les fantassins, sortes de superpositions de carrés, les tanks, les soucoupes volantes et les blockaus. Les installations ennemies peuvent être complètement rasées par vos soins, ce qui procure une extase dans le défoulement rarement atteinte.



L'écran présente un tableau de bord indiquant le niveau d'énergie et le nombre de vies pour chaque engin. Une main tenant un joystick est même dessinée et suit vos propres mouvements (à ce propos, le joystick est obligatoire). On peut dire que le graphisme est très fin et les cratères ou autres crevasses qui émaillent le sol sont bien rendus. Les couleurs sont, en revanche, un peu tristounettes. Mais il est vrai que nous sommes en guerre. La sonorisation se limite au laser et aux explosions (attention au tapage nocturne !). Finalement, on peut dire qu'avec Flash, c'est la guerre-éclair.



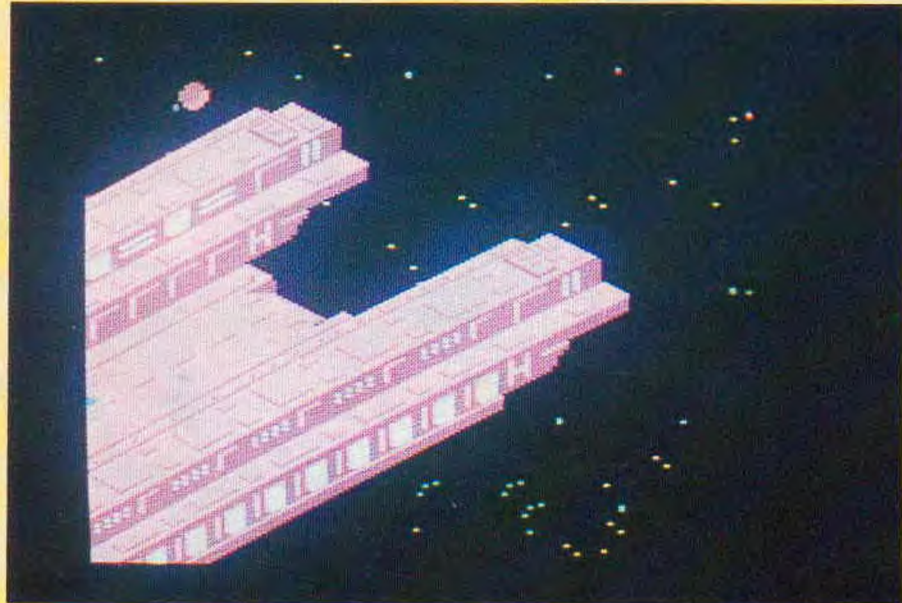
SIGMA 7



DURELL/UBI SOFT
Arcade

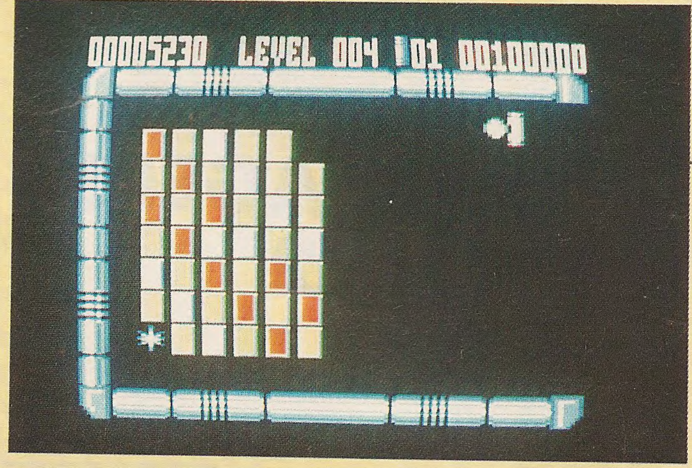
Zaxxon fait des émules. En effet, Sigma 7 reprend la disposition en diagonale de l'écran. Cela ne signifie pourtant pas que les deux programmes soient similaires. Là où Zaxx ne présentait qu'un jeu d'arcade, Sigma 7 apporte une part de réflexion. Le jeu se déroule en 7 étapes, chacune d'entre elles étant divisée en 3 phases. Tout d'abord une piste de décollage rose transporte votre vaisseau spatial vers de nouvelles aventures. Un rugissement de réacteurs propulse l'engin cosmique vers les vides glacés et étoilés de l'espace. Au bout de quelques secondes, de mystérieux triangles verts tourbillonnent autour de vous. "Pas le temps de vérifier s'ils sont amis ou ennemis" vous dites-vous en actionnant le bouton de tir. Vous avez raison : ce sont des mines spatiales très dangereuses. Après plusieurs vagues (le nombre dépend du niveau de jeu), la base apparaît en haut de l'écran. L'atterrissage est, heureusement automatique. La suite s'apparente à un parcours de "Pac-Man" où les fantômes sont remplacés par des espèces de matelas à ressort qui ne vous veulent que du mal. Lors de cette phase vous avez deux façons de vous en sortir. Soit vous ramassez systématiquement toutes les pastilles afin d'engranger le maximum de points soit vous êtes plus prudent et vous décidez de ne déblayer que le minimum de terrain. Il ne vous reste, avant de sortir, qu'à bien retenir le motif formé par certaines pastilles "ingobables". Ce motif va vous être utile lors de la 3e phase. Imaginez une calculatrice sans écran dérivant dans l'éther, vous aurez alors une assez bonne représentation du 3e décor. Sous la forme d'une boule, vous allez reconstituer le motif cité plus haut. Il faut, pour cela, atteindre les touches de couleur jaunes (elles changent périodiquement) sans toucher au champ de force qui se déplace parallèlement à vous. C'est, à mon avis, le passage le plus difficile car il demande des réflexes très rapides.

Sons et graphismes sont plutôt agréables malgré un scrolling un peu saccadé. A quand la suite ? (Tau 8 ?).





KRAKOUT



GREMLIN GRAPHICS
Arcade

Que pensez-vous que l'on puisse faire avec une raquette, une balle et des briques ? Tous en chœur : un casse-briques ! Bravo, c'est tout à fait cela. Après Arkanoïd et Ball Breaker, Gremlin Graphics nous offre sa version d'un des premiers jeux de l'ère informatique.
Cette fois-ci, pas de vue en 3D, mais une disposition latérale (la raquette se déplace de bas en haut et réciproquement) assez originale. La baballe reste, au départ, collée à la raquette. Une pression sur "Fire" et le jeu démarre. Chaque niveau présente un motif de briques différent. Les briques peuvent parfois contenir des lettres qui correspondent à certaines facultés. "G" colle la balle à la raquette et permet de viser un objectif. "B", lorsqu'elle est touchée, fait exploser les briques alentour. "S" fait apparaître un mur derrière vous : la balle ne peut plus s'échapper. Je ne vais pas faire l'énumération de toutes les possibilités, mais sachez qu'il y a également un multiplicateur de points, un extenseur et doubleur de raquette. D'étranges bestioles circulent autour de vous, les ogres qui avalent votre balle et la recrache dans une autre direction, les pyramides qui provoquent un dédoublement de la balle, les abeilles qui bloquent la raquette. N'oublions pas les "éponges" (c'est ainsi que je les surnomme) qui, par simple contact, vous entraînent vers un niveau aléatoire (généralement supérieur).



Le menu complète la panoplie des paramètres avec changement de la vitesse de jeu, suppression des effets sonores. Il est possible que les 100 tableaux d'origine ne soit pas assez nombreux pour vous. C'est pourquoi Gremlin Graphics annonce une cassette supplémentaire comprenant 100 nouvelles pièces.
Krakout possède, ce qui n'est pas pour me déplaire, un joli graphisme, un peu moins fin que celui d'Arkanoïd, mais qui reste très agréable.

LES PASSAGERS DU VENT 2



INFOGRAMES
Aventure

Nous avions été séduits par la premier logiciel relatant le début de la grande saga des Passagers du Vent et nous attendions la suite avec impatience ; il faut reconnaître qu'elle n'a mis qu'un trimestre à montrer son bout du nez.



Cette fois, avec ce nouvel épisode, l'heure du serpent a sonnette (non sonné... je ne sais jamais lequel c'est !). Pour ceux qui ont raté le début du film, je fais un petit résumé : l'héroïne s'appelle Isa ; c'est une jeune libertine entreprenante à qui le titre de comtesse a été usurpé... En cette fin du XVIIIe siècle et à la veille de la Révolution, elle parcourt le monde entier par la voie des eaux, allant des ports bretons aux rivages africains. Son aventure commence à bord du Foudroyant où elle rencontre un jeune marin, Hoël, qui fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre... L'une voulant retrouver sont titre et l'autre son honneur, leurs destins se retrouvent tout naturellement liés...

Cette fois, nous nous retrouvons en pleine brousse avec un roi qui n'aime pas que les femmes lui manquent de respect... ce qui revient à dire que la femme n'a pas droit à la parole (c'est Isa qui va être contente, elle qui n'a pas sa langue dans sa poche !). Le mari d'Isa est malade et elle ne peut guère compter sur son compagnon de voyage, Monsieur de Montaguere, qui n'a pas le courage comme qualité première ! Isa devra se débrouiller seule comme d'habitude, mais obtiendra-t-elle aide et protection du roi du village ?



Cette aventure est divisée en huit épisodes, par conséquent autant d'écrans aux graphismes vraiment superbes et autant de musiques toujours aussi mélodieuses. Les personnages intervenant dans chaque épisode apparaissent sous forme d'icônes et c'est en les sélectionnant au fur et à mesure que les légendes se déroulent. Tout au long de l'histoire, vous avez parfois des choix à faire parmi les dialogues et c'est à ce moment que vous devenez metteur en scène. A noter une modification par rapport à la première partie : à la fin des cinq premiers épisodes, le sage vous pose une question sous forme d'énigme et c'est à vous de trouver la bonne réponse en validant le personnage qui va bien. Vous aurez alors des indices pour vous permettre d'arriver à la fin de l'histoire.

(Le premier logiciel "Les Passagers du Vent" a fait l'objet d'un banc d'essai en tant que logiciel du mois dans le n° 6 d'Amstar).

Deux nouveau-nés chez Ubi-Soft !

Dungeon Maker

INERTIE

464 - 664 - 6128 DISQUETTE

DUNGEON MAKER

Ajouter le plaisir de la création à celui du jeu. Avec DUNGEON MAKER, vous pourrez laisser libre cours à votre imagination : à vous de planter le décor, de créer vos personnages, d'inventer des pièges diaboliques pour protéger vos trésors !

Mais si vous choisissez d'explorer le scénario de base, il vous faudra déjouer les plans conçus par SEYHMAR et ses disciples pour atteindre votre but : déjouer le roi DRAGDUIN.

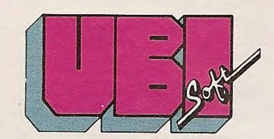
INERTIE

Buck SKYGORDON, le valeureux combattant du XXVIIIe siècle, s'est vu confier une mission de la plus haute importance : sauver l'univers !

Prenant son courage à deux mains et son pistolaser dans la troisième, il décide de partir à la recherche des savants disparus pour mettre fin aux sombres desseins de l'infâme ZORGLUB !

Et pour fêter çà...





1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cedex
Tél. 43 77 74 01

189 F les 3.

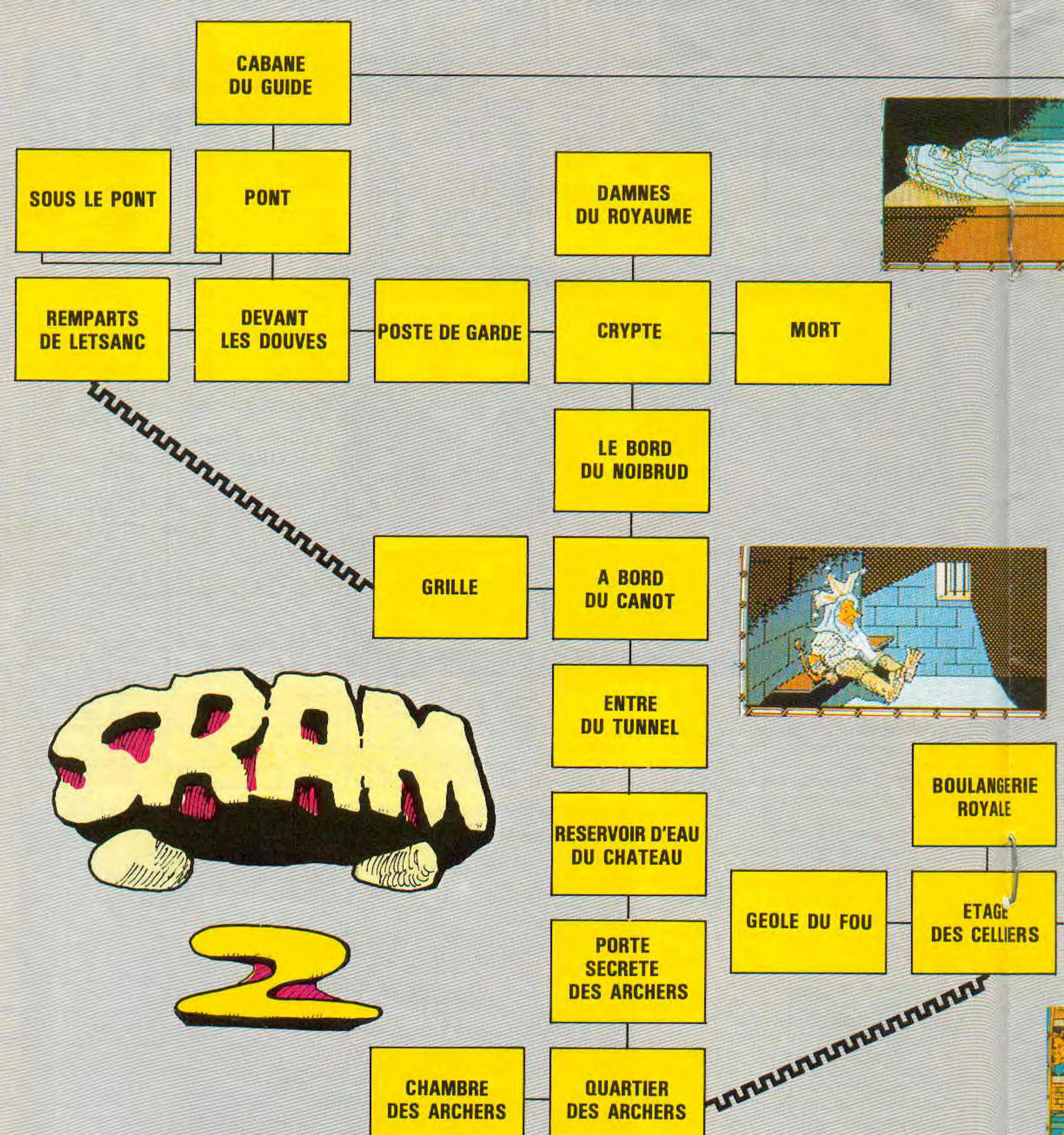
Disque : 229 F les 3
(Dragon's Lair II, Starglider, Sigma 7)

Je désire recevoir les logiciels suivants : port gratuit - règlement par chèque bancaire ou C.C.P.

- INERTIE : Amstrad Cassette : 140 FF ☐ - Amstrad Disc : 180 FF ☐
- DUNGEON MAKER : CBM Disc : 180 FF ☐
- UBI PACK CASSETTE : Amstrad
Dragon's Lair I - Starglider - Sigma 7 : 189 FF ☐
- UBI PACK DISC : Amstrad
Dragon's Lair II - Starglider - Sigma 7 : 229 FF ☐

Plan de SR[illegible]

Eric DESPORTES





ROI

SALLE DE JEUX

SOMMET DU DONJON

PORTE DE LA TOUR CARRE

ASCENSEUR

FACE AU GARDE

NGERIE
ALE

DRAGON EN COLERE

CORRIDOR DU REZ-DE-CHAUSSEE

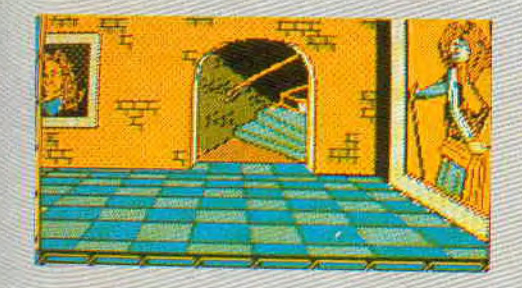
CUISINE

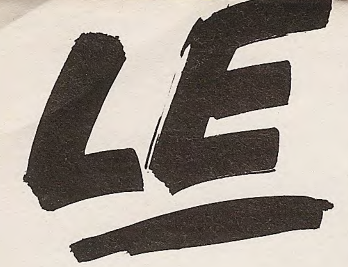
GE
LLIERS

GALERIE DES PORTRAITS

Voici les principaux éléments de solution que vous devez appliquer dans les pièces respectives indiquées (dans l'ordre chronologique) :

Crypte : prendre torche (2 fois)
Damnés du royaume : donner torche
Poste du garde : donner vin
Sous le pont : embrasser grenouille
Cabane du guide : lire pancarte
Etage des celliers : lire pancarte
Geôle du Fou : parler fou
Boulangerie royale : prendre farine
Etage des celliers : prendre extincteur
Dragon en colère : éteindre feu, prendre œufs
Galerie des portraits : appuyez nez
Corridor : entrer 2
Salon : décrocher
Le bord du Noibrud : tirer corde
Réservoir d'eau : parler crocodile
Porte secrète des archers : brûler porte
Chambre des archers : fouiller, prendre bourse, prendre parchemin
Boutique du guide : acheter carte, regarder carte, lire carte
Corridor du rez-de-chaussée : entrer 3





coin du livre

JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD
C. Delannoy. 152 pages.
Réf. E1 .... **91 F**
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD
C. Delannoy. 200 pages.
Réf. E7 .... **110 F**
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic. C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

JEUX D'ACTION
P. Monsaut. 96 pages.
Réf. 57 .... **49 F**
18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER
Jean-Claude Despoine et François Pierre
Réf. S05, 140 p., 108 F
Cet ouvrage aide l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs.

PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE
Jean-Claude Despoine
Réf. S06, 140 p., 128 F
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur, est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128.

PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
Daniel Lebigre
Réf. S07, 240 p., 148 F
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Réf. S08, 240 p., 148 F
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S09, 160 p., 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX EN ASSEMBLEUR
Eric Ravis
Réf. S10, 104 p., 78 F
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur.

LOCOSCRIPT
Bernard Le Dû
Réf. S11, 140 p., 110 F
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
Claude Vivier et Yvon Jacob
Réf. S12, 148 p., 98 F
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées.

JEUX DE REFLEXION
Georges Fagot-Barraly
Réf. S13. 200 p., 78 F
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad.

ASTROCALC
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S14, 168 p., 148 F
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera.

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 144 p., 128 F
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de x secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère.

GAGNEZ AUX COURSES
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 112 p., 98 F
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide.

CP/M PLUS
Anatole d'Hardancourt
Réf. S17, 208 p., 148 F
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
Réf. S18, 288 p., 128 F
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS
Thomas Lachand-Robert
Réf. S19, 240 p. 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur.

ASTROLOGIE/ NUMEROLOGIE/ BIORYTHMES
Pierrick Bourgault
Réf. S20, 160 p., 108 F
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.

CP/M 2.2
Anatole d'Hardancourt
Réf. S21, 248 p., 128 F
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour le première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles.

GUIDE DU GRAPHISME
James Winford
Réf. S22, 208 p., 108 F
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques.

L'AMSTRAD EXPLORE
John Braga
Réf. S23, 192 p., 108 F
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
Georges Pagot-Barraly
Réf. S24, 208 p., 108 F
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

56 PROGRAMMES
Stanley R. Trost
Réf. S25, 160 p., 82 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks
Réf. S26, 248 p., 108 F
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure.

JEUX D'ACTION
Pierre Monsaut
Réf. S27, 96 p., 58 F
18 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., biltz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD
D.J. David
Réf. P01, 216 p., 115 F
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
M. Charbit
Réf. P02, 256 p., 130 F
Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner.

BASIC AMSTRAD 1°) Méthodes pratiques
J. Boisgontier
Réf. P21, 208 p., 105 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic.

BASIC AMSTRAD 2°) Programmes et fichiers
J. Boisgontier
Réf. P22, 144 p., 95 F
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs.

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD
M. Martin
Réf. P23, 168 p., 100 F
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC
D.-J. David
Réf. P03, 168 p., 120 F
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
D. Brandais et F. Blanc
Réf. P04, 232 p., 135 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
M. Henrot
Réf. P24, 192 p., 105 F
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256
Y. Dargery
Réf. P25, 128 p., 100 F
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les "plus" de CP/M 3.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. Roy et J.-J. Weyer
Réf. P05, 368 p., 200 F
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 1 - Système de base
D. Martin
Réf. P06, 224 p., 140 F
Un mémento indispensable au programmeur de CPC.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 2 - Système disque
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P07, 232 p., 155 F
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle...

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P08, 256 p., 120 F
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat
Réf. P09, 248 p., 135F
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux, guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad.

SUPER JEUX AMSTRAD
J. F. Séhan
Réf. P10, 240 p., 120 F
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic.

AMSTRAD EN FAMILLE
J. F. Séhas
Réf. P11, 240 p., 145F
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
Réf. P12, 232 p., 120 F
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu
Réf. P13, 244 p., 165 F
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad.

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE
P. Molgneau et X. de la Tuthaye
Réf. P14, 192 p., 180 F
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploration de toutes les ressources de la photo.

CLEFS POUR DBASE II ET III
M. Keller
Réf. P15, 464 p., 285 F
Cet outil de référence pour tout programmeur.

CLEFS POUR MULTIPLAN
Version 2.0
J.-L. Marx et A. Thibault
Réf. P16, 132 p., 105 F Epuisé
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan.

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD
J.-F. Séhan
Réf. P17, 216 p., 140 F
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierat
Réf. P18, 304 p., 145 F
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad.

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC
G. Fouchard et J.-Y. Corre
Réf. P19, 128 p., 110 F
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images.



BON DE COMMANDE
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus : 25 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

Nom .... Prénom ....

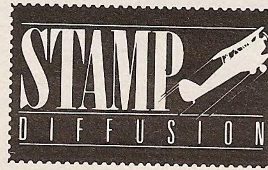
Adresse ....

.... Tél. ....

Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.

Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	







SABOTEUR II

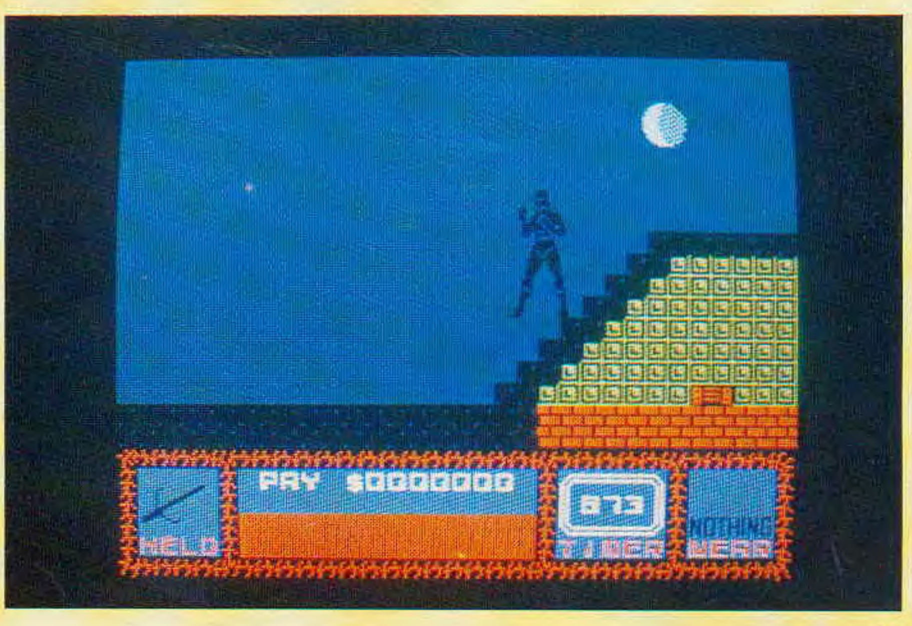


DURELL/UBI SOFT
Arcade/Aventure

Cet épisode est sous-titré : la revange de l'ange. Car cette fois, point de malabar aux muscles développés, il s'agit d'une jeune femme entraînée aux arts martiaux.



Toute vêtue de noir, elle glisse à bord de son delta plane un ciel bleu nuit en toile de fond. Hop ! d'un bon souple, elle se retrouve sur le toit d'un immeuble. Elle prend quelques secondes de repos et se remémore sa mission : les couloirs du bâtiment renferment une bande perforée servant au déclenchement d'une batterie de missiles. Une fois le missile parti, il faut trouver une moto et s'échapper. Rien de bien compliqué en somme. Evidemment le tout est chronométré et vos adversaires pullulent : des gardes armés ou non (couteau et même lance-flammes), des chiens, des gros chats (appelés aussi pumas) et une pincée de robots télécommandés. Mais, il est temps de laisser place à l'action : la belle aventurière s'élance du toit vers une plate-forme. Mais, attention une chute de plusieurs étages ne pardonne pas : votre niveau d'énergie en subira les conséquences.
La plupart des objets dont les morceaux de bandes perforées, se trouvent dans des caisses, il vous faudra les ramasser en appuyant sur "Fire". Lorsque tous les morceaux seront rassemblés il sera alors possible de corriger le tir des missiles. Ensuite, il est préférable de se sauver le plus vite possible si l'on veut échapper à l'explosion, c'est à ce moment qu'intervient la moto. Encore faut-il la trouver ! Votre salaire s'affiche en dollars et fluctue en fonction de vos actions : attaque de garde ou réussite de la mission.
La sœur de Ninja (le héros de Saboteur) est très efficace, malgré sa petite taille. N'oubliez pas que c'est vous qui la dirigez. Vous sere tenu pour responsable des échecs éventuels !
Du côté des graphismes pas de surprises, on retrouve les dessins du premier épisode. La musique, tonitruante, peut être supprimée (ouf !). Je file prendre mon delta-plane. Je viens de mourir carbonisé par un lance-flammes.



THEME

SPECIAL JEUX DE SOCIETE



Ce mois-ci, je peux vous assurer d'une chose : vous allez vous mettre à table ! Car nous avons les moyens de vous faire... jouer.
En effet, vous êtes vraiment extraordinaires dans le maniement du joystick, mais nous avons pensé qu'il pourrait vous être agréable de trouver sur vos écrans des jeux faisant appel à la réflexion, d'une part, et présentant l'adaptation de grands jeux de société tels Monopoly, Trivial Pursuit ou jeu d'Echecs, d'autre part.
Alors, je vous souhaite de passer de bons moments de "casse-méninges" et je peux vous annoncer que vous trouverez prochainement dans ces pages un dossier "Jeux de rôle et d'aventure" qui est très demandé...

TENSIONS

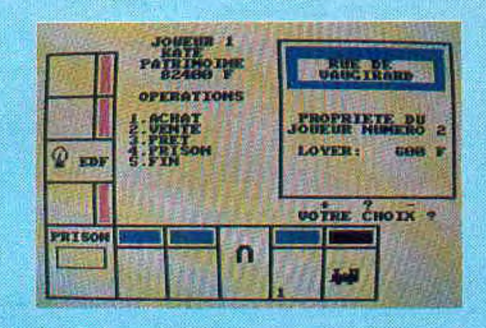
ERE INFORMATIQUE
Réflexion

Il est 21h lorque je me présente à l'adresse qui m'a été indiquée. Je me sens dans des conditions psychologiques extraordinaires !... Il faut bien dire que j'ai passé toute la journée à me conditionner... Oui, conditionner ! Le mot me paraît fort approprié pour pouvoir faire une partie de poker dans de bonnes dispositions.

Le silence qui règne dans la pièce rend l'atmosphère pesante... Mes trois adversaires sont déjà là : deux hommes et une femme. Et, soudain, c'est le grand vide, le doute, la certitude que ce n'est pas une bonne soirée pour moi...
Malgré tout, le jeu commence : je veux suivre avec un simple petit carré de valets... Quelle erreur ! La vitesse avec laquelle je perds mon argent me fait dire une fois de plus que je ferais mieux de jouer avec des haricots... Ou mieux, ne pas jouer du tout ! Seulement voilà, folie des cartes, quand tu nous tiens !...

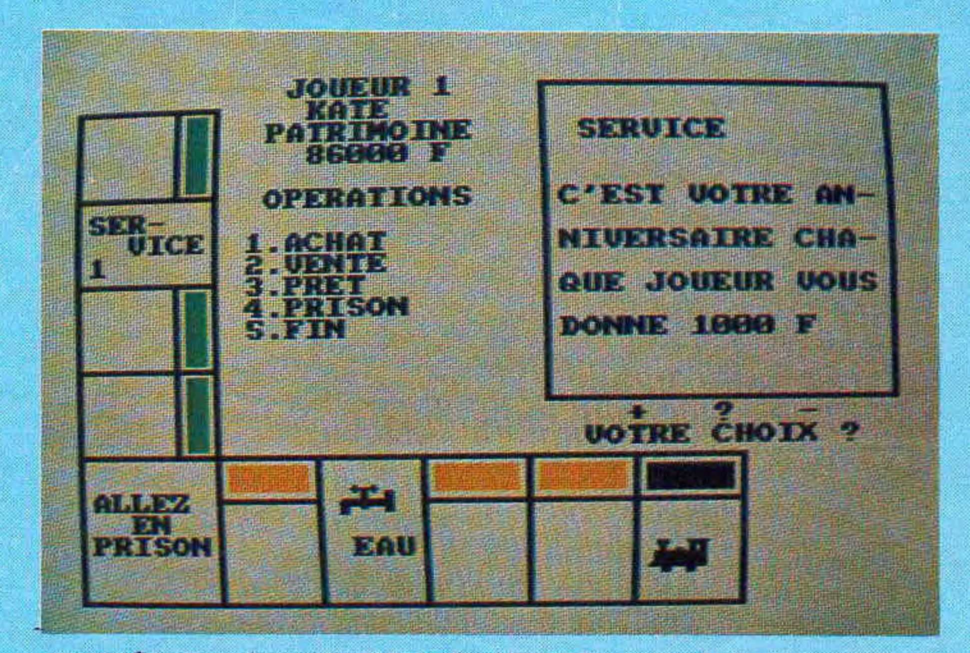


Cette superbe réalisation d'Ere Informatique nous présente deux niveaux de jeux respectivement pour les débutants et les adeptes rompus à toutes les techniques du poker. Les graphismes sont vraiment très soignés ; de plus, le déroulement du jeu est lié à une charmante personne qui fait, suivant votre gain, un strip...
Si vous êtes un mordu du poker, vous passerez de longues heures en compagnie de Tensions qui possède, à l'origine, six joueurs différents, chacun ayant sa propre stratégie... De quoi vous faire transpirer d'angoisse !



MONOPOLIC

FREE GAME BLOT
Réflexion



En attendant d'avoir les possibilités de spéculer à la Bourse (je ne parle pas d'âge car certains d'entre vous le font très bien alors qu'ils n'ont qu'une douzaine d'années !...), je vous propose un entraînement à l'acquisition d'un monopole grâce à ce logiciel qui est une adaptation fidèle du Monopoly.

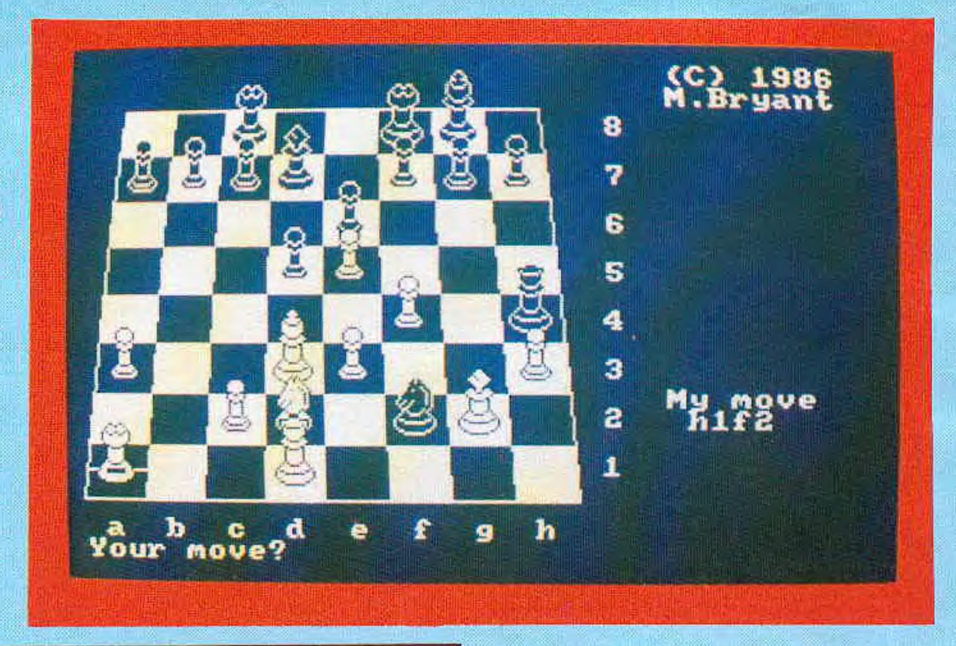
Première condition à remplir : être de 2 à 4 joueurs ; seconde condition : avoir de la chance aux dés... Au départ, vous disposez d'un capital de 200000 F ; à vous de le dépenser à bon escient, afin d'obtenir une fructification maximale. Les dés vous servent à déterminer le nombre de déplacements que vous faites sur le tableau divisé en cases... A ce moment-là, plusieurs possibilités s'offrent à vous : ou vous "tombez" sur un terrain à vendre et vous saisissez d'emblée l'occasion ou vous êtes moins chanceux et vous vous retrouvez sur un terrain appartenant à l'un de vos adversaires et vous devez alors payer un loyer (un droit de passage, en quelque sorte... mais, attention, il est nettement plus élevé rue de la Paix que rue Lecourbe, standing oblige !). Seulement, le parcours (du combattant !) ne se compose pas uniquement de terrains, il y a également des gares à acquérir, la CGE, l'EDF... sans compter les cases chances ou caisse de communauté où toutes les surprises sont envisageables !... Et je ne vous parle pas du fatidique "Allez en prison, tout droit en prison, ne passez pas par la case Départ et ne recevez pas 20000 F..."

Une fois que tous les terrains sont répartis entre les différents joueurs, vous avez la possibilité de construire des maisons (et quand vous avez beaucoup de maisons... des hôtels). Non seulement vous investissez dans quelque chose de solide (la pierre...), mais en plus vous vous remplissez les poches à chaque fois qu'un adversaire passe dans vos terres !... Je vois déjà des dollars qui brillent dans vos yeux (cupidité, quand tu nous tiens !)... Sachez bien une chose : la chute est quelquefois nettement plus vertigineuse que l'ascension vers les sommets et la gloire... En effet, la faillite vous guette à chaque instant et, bien que vous puissiez emprunter jusqu'à 50000 F, je ne vous conseille pas de vous retrouver dans cette situation.

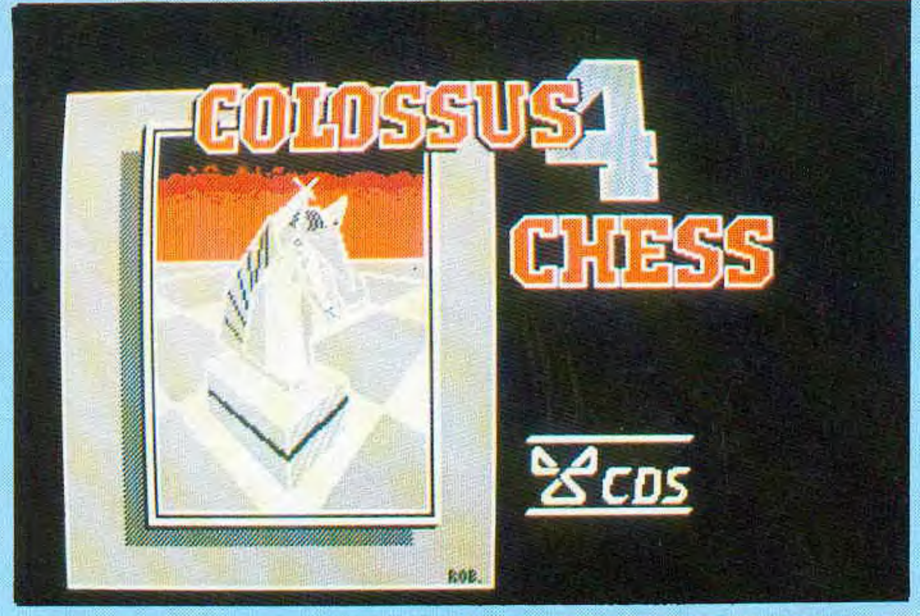
Le jeu de commerce et d'adresse est captivant pour quiconque veut faire autre chose qu'avancer des pions sur des cases. L'écran nous présente seulement dix cases à la fois, ce qui nous empêche d'avoir une vision globale du jeu. Par ailleurs, le graphisme est clair, trop clair peut-être car le nom des rues n'est pas indiqué sur les différentes cases, par exemple. Malgré tout, vous passerez de bons moments devant votre écran avec l'espoir de devenir le King... de la spéculation !

COLOSSUS CHESS 4

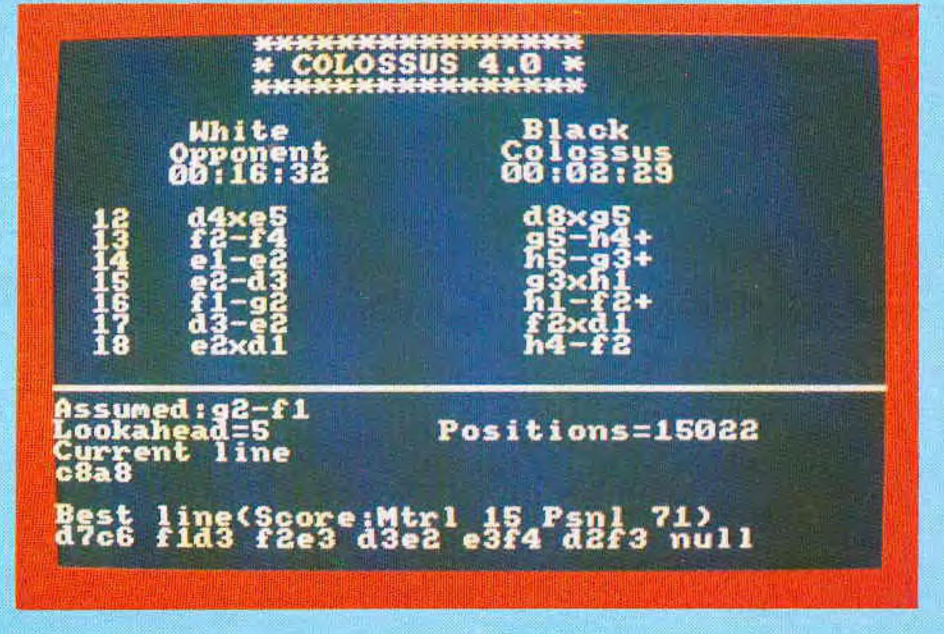
CDS SOFTWARE
Réflexion



Par une de ces journées où il ne fait pas bon mettre le nez dehors (il y en a encore à cette époque de l'année, malheureusement !...), je vous conseille fortement de faire une partie de casse-méninges grâce à ce logiciel de jeu d'échecs.
Ce serait beaucoup trop long d'expliquer le déplacement des six catégories de pièces ; nous considérons donc ces notions acquises et nous vous rappelons simplement que le but du jeu est de "mettre" échec et mat le roi de l'adversaire tout en protégeant son propre seigneur et maître des attaques et fourberies de toutes sortes pouvant venir du camp d'en face...
Après avoir fait des ouvertures savantes, je m'empresse de protéger mon roi en faisant l'échange bien connu, et autorisé, entre la tour et lui (question à 100 F : comment s'appelle ce coup de maître ?). Hélas ! Ma vigilance, bien qu'extrême, n'a pas remarqué que l'adversaire a placé sournoisement ses pions de telle sorte que ma reine va être capturée pieds et poings liés, sans aucune chance de salut !... Et pouvez-vous me dire ce que devient un roi sans sa reine ? Il est condamné, à plus ou moins longue échéance, à déclarer forfait, à moins qu'un brave petit pion ne réussisse à traverser l'échiquier et à se rematérialiser ainsi en reine victorieuse !



Avec Colossus Chess, vous avez une superbe possibilité de vous concentrer d'autant plus que vous êtes confronté à un adversaire d'une implacable logique. De plus, chose non négligeable, vous avez un graphisme agréable avec bon effet de perspective...
Enfin, vous avez un grand nombre d'options toutes aussi intéressantes les unes que les autres. Je ne vous en citerai que deux : d'une part, lorsque vous êtes à la fin d'une partie, épuisé mais fier de vous-même, vous avez la possibilité de faire défiler sous vos yeux toute la partie qui vient de se dérouler ; d'autre part, vous pouvez effacer de l'échiquier tous les pions de votre adversaire ; alors, seules les positions qu'il prendra apparaîtront à l'écran (ex : e8 e7). Voilà une manière de jouer qui est difficile, mais il est possible de faire encore mieux !... En effet, vous pouvez effacer également vos propres pions de l'échiquier (dur, dur !). Une question m'effleure soudain : pouvez-vous le faire sans les mains ?



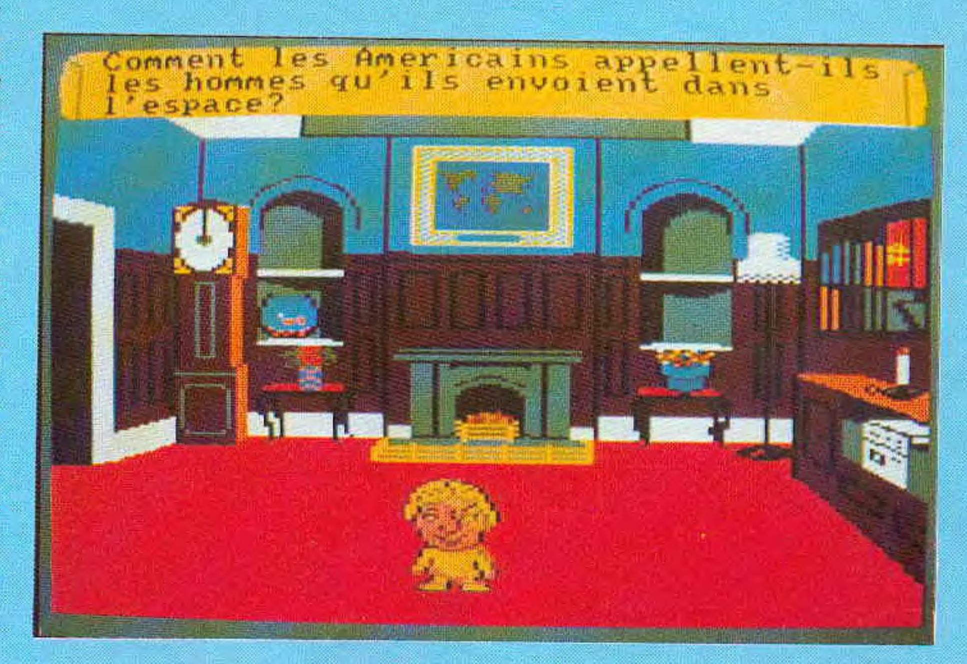
TRIVIAL PURSUIT

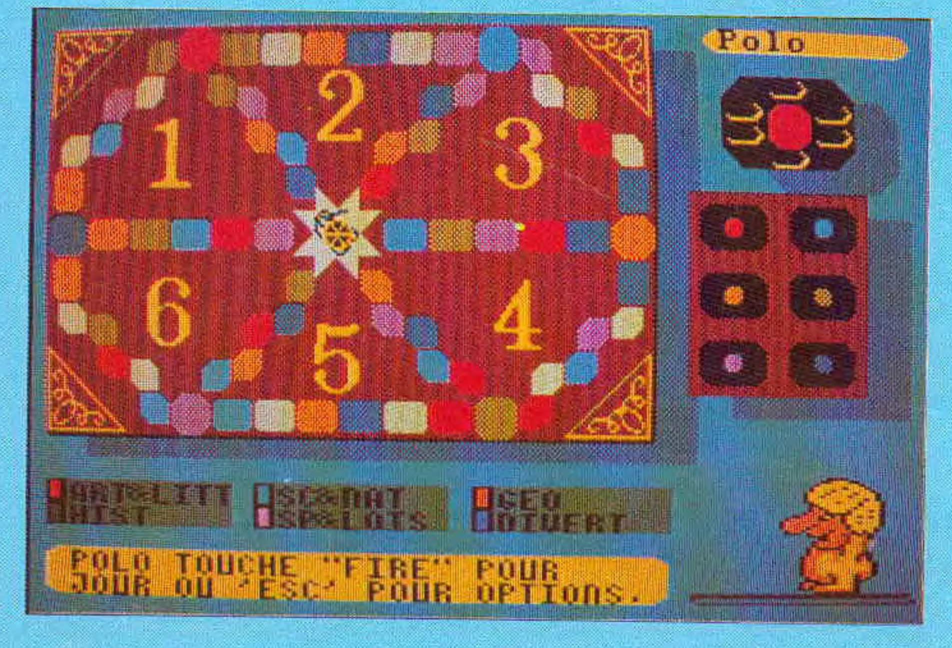
GENIUS EDITION/UBI SOFT



"Combien de dents possède une fourchette ?" "Est-ce que les petits-pois peuvent flotter par gros temps ?" Ces questions, et quelques autres plus sérieuses, vous seront posées dans le cadre du jeu Trivial Pursuit. Comme il est évident que tout le monde connaît les règles du best-seller des jeux de société, j'arrête ici mon article. Comment ? Il existe encore des personnes qui n'ont jamais tâté de la Poursuite même triviale. Puisque vous insistez, voici un aperçu du jeu en version informatique.

Le nombre de joueurs est en théorie limité à six, mais on peut jouer en équipes de deux ou trois. Le plateau de jeu présente une succession de cases colorées. Chaque couleur correspond à une catégorie : Art et Littérature, Histoire, Sciences et Nature, Sports et Loisirs, Géographie et Divertissements. Les joueurs disposent chacun d'un pion un peu spécial, surnommé le "camembert" en égard à sa forme. Le déplacement du pion sur les cases se fait par un lancer de fléchettes. Un petit bonhomme "T.P." se charge de l'envoi dès l'appui sur la touche "Fire", la fléchette tombe alors sur l'un des numéros et détermine ainsi l'avance du "camembert". La forme de la piste est assez proche d'une roue de charrette à six rayons. Au départ, tous les joueurs sont au centre. Après avoir lancé une fléchette, si un des protagonistes tombe sur une case colorée, une question lui est posée. S'il peut y répondre correctement, il rejoue. Il y a aussi des cases spéciales : celles situées aux extrémités des rayons, elles permettent de "remplir le camembert" grâce à une bonne réponse. Puisqu'il existe six cases comme celles-ci, vous avez compris que le but du jeu est d'obtenir un "camembert" contenant les morceaux colorés des six "genres". Lorsque le "camembert" est plein, il faut revenir au centre du plateau. Là, les autres joueurs choisiront une question. Si vous répondez comme il faut, vous êtes le vainqueur de la partie.



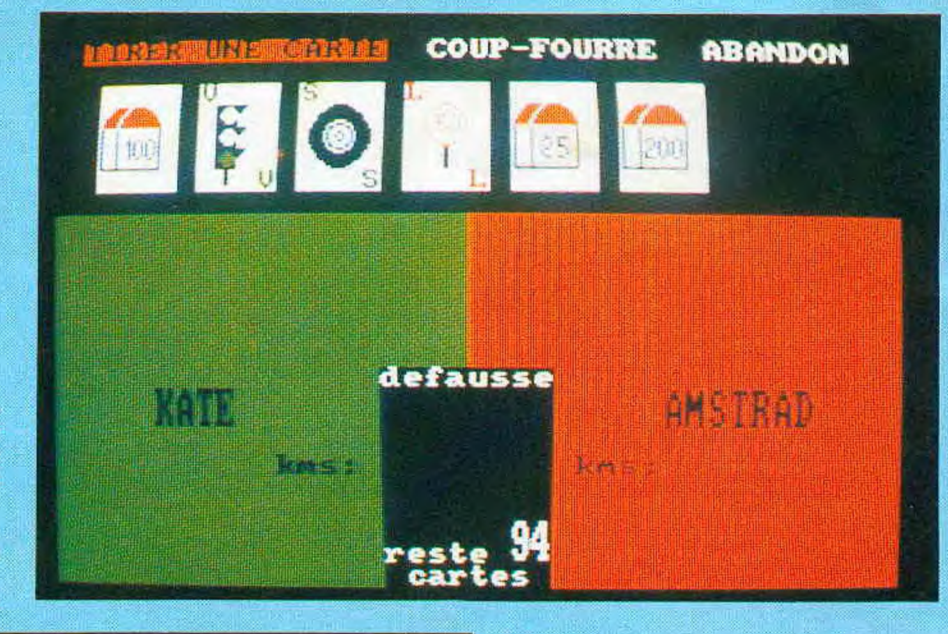


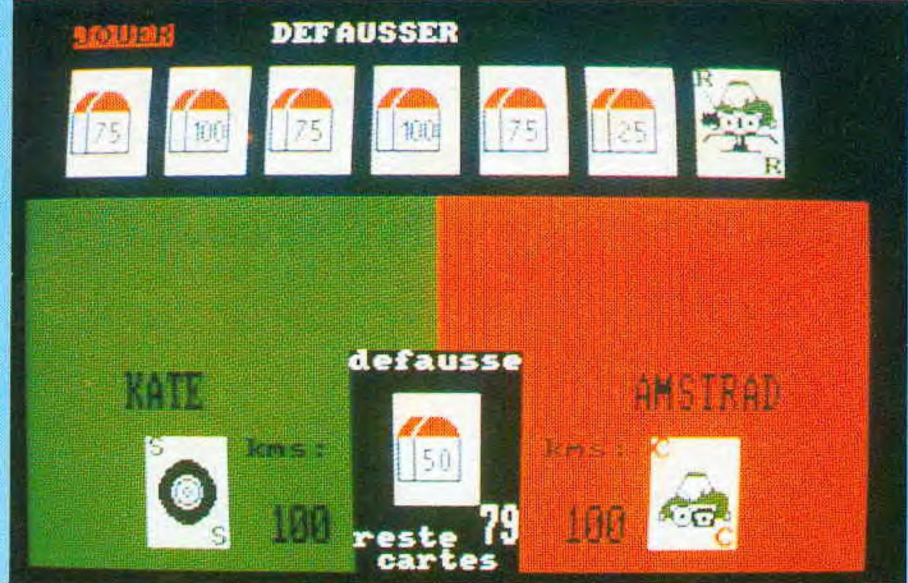
La partie informatique offre quelques options supplémentaires qui, loin d'être des gadgets, donnent un certain piment au jeu d'origine. Des questions musicales et graphiques apparaissent grâce à la magie de l'informatique. Le petit personnage "T.P." est chargé d'animer la partie : c'est lui qui pose les questions, qui met en marche le projecteur ou la chaîne hi-fi, sur fond de bibliothèque aménagée. Le temps imparti pour chaque réponse peut être limité. Les joueurs peuvent prendre des pauses définitives ou provisoires avec la possibilité de réintégrer le jeu en cours. Le jeu original était déjà passionnant, il devient indispensable dès lors que l'on commence à y jouer.

1000 BORNES

FREE GAME BLOT
Stratégie

Vous qui adorez jouer aux 1000 bornes, je suppose que vous avez bien souvent rencontré le problème suivant : il n'y a personne qui veuille bien faire une partie et c'est la catastrophe !
Grâce à votre cher Amstrad, tous vos problèmes vont s'envoler car il est toujours disponible pour être votre partenaire.
Voici comment les choses se présentent :





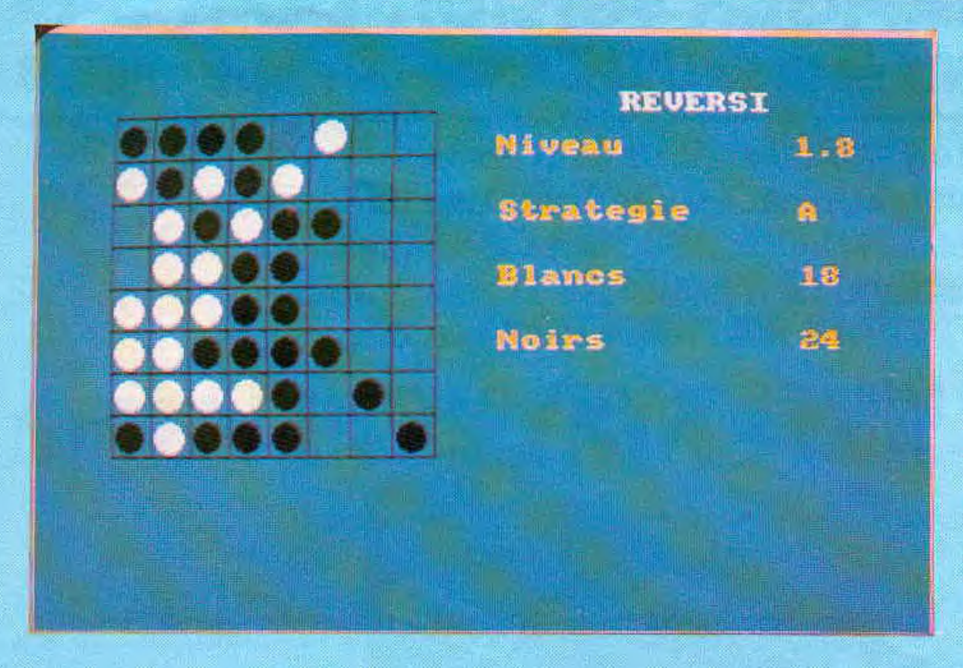
Pour ce jeu, l'écran se présente très simplement : une ligne en haut vous est réservée pour sélectionner l'action que vous allez effectuer ; juste en-dessous, sont affichées les six cartes de votre jeu plus celle que vous tirez toujours avant de jouer. Quant au reste de l'écran, il fait apparaître les noms des deux joueurs avec leur nombre respectif de kilomètres parcourus, ainsi qu'une pile permettant de voir si vous êtes stoppé, attaqué ou si vous pouvez rouler. Le sabot servant à la défausse se trouve au milieu et, de plus, il est indiqué le nombre de cartes restant dans la pioche.

Les amateurs de 1000 bornes seront satisfaits avec cette version sur micro-ordinateur ; bien sûr, la présentation de l'avancement du jeu de chaque joueur est un peu "simple", mais il faut quand même reconnaître le bon graphisme de chaque carte du jeu.

chaque joueur a six cartes dans les "mains" ; ces cartes peuvent représenter un certain nombre de kilomètres (de 25 à 200), des attaques (accident, crevaison, panne d'essence...), des parades (réparations, roue de secours, essence) et des "bottes" (véhicule prioritaire, citerne d'essence...). Le jeu se déroule en autant de manches qu'il le faut pour atteindre le premier 5000 points. Une manche est réussie si vous réussissez à afficher 700 km, mais, attention, ne croyez surtout pas que ça roule tout seul car votre adversaire est là pour vous mettre des bâtons dans les roues !... Mais si vous possédez des "bottes", alors vous avez plus d'un tour dans votre sac car si, par hasard, il ose vous mettre une crevaison... et toc un increvable ; un accident... et hop un as du volant. C'est ce qui s'appelle des coups-fourrés car, non seulement vous ne pourrez plus jamais avoir un accident avec un as du volant, mais, en plus, ce "coup-là" vous rapporte beaucoup de points...

RESULTATS	KATE	AMSTRAD
Bornes	700	675
Bottes	0	300
Coups-fourres	0	300
Manche gagnee	400	0
Pas d'etape 200	0	0
Capot	0	0
Total manche...	1100	1275
.........Report	0	0
TOTAL	1100	1275

TAPER UNE TOUCHE POUR CONTINUER :

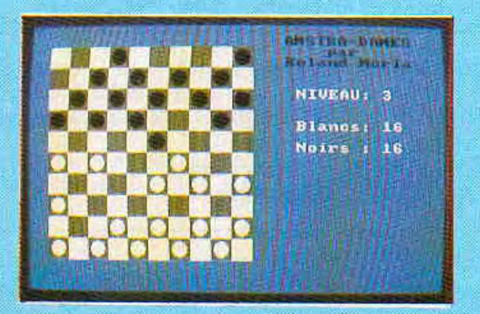


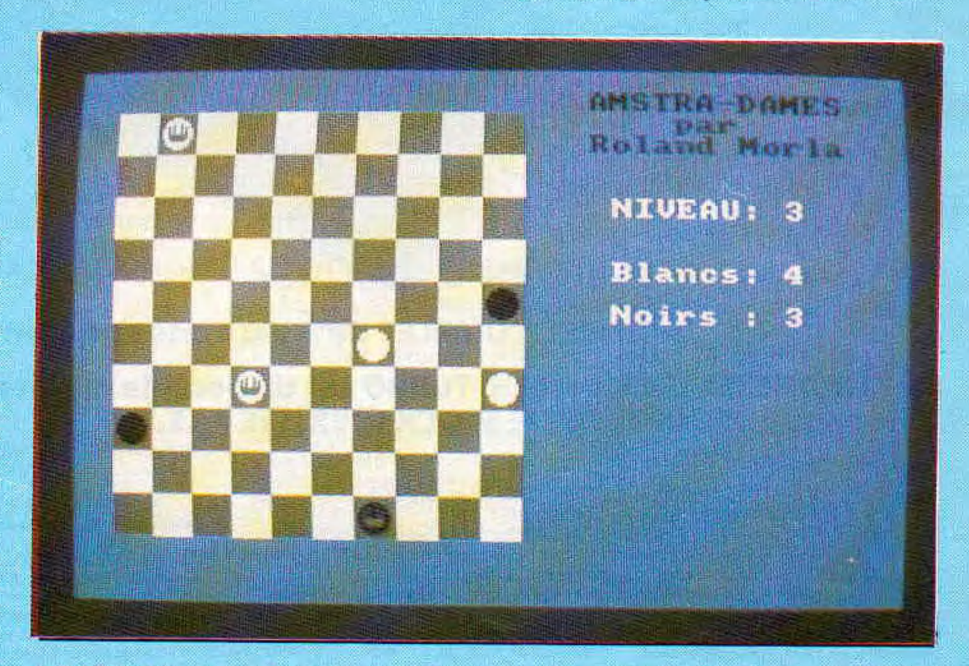
REFLEXION

COBRA-SOFT
Réflexion

AM-STRAM-DAMES

Décrivons ce que nous avons sous les yeux : un damier de cent cases, vingt pions noirs et vingt pions blancs... Si vous me dites que tous les éléments sont réunis pour faire une partie de dames, vous avez gagné le droit de revenir en deuxième semaine !... Dès le départ, chacun étant sur ses positions, un pion blanc s'avance le premier pour respecter la devise : "Honneur aux blancs !" Il sera bientôt suivi par ses compagnons, chacun d'eux ayant la prétention de traverser le damier en prenant les adversaires suivant les règles établies. Une fois arrivé à destination, chaque pion aura le droit de doubler de hauteur afin d'être nommé "dame" et d'obtenir ainsi de grands pouvoirs. Pour progresser dans de bonnes conditions, la règle d'or à observer est la suivante : chercher le plus possible à rester sur les bords du damier afin de se protéger au maximum.





La réalisation de ce logiciel est réussie, le déplacement des pièces est facile. Par ailleurs, il y a suffisamment de niveaux de difficultés (7 exactement) pour donner envie de jouer aussi bien au débutant qu'à l'expert...
Enfin, il faut noter qu'il existe des options qui sont très intéressantes : d'une part, vous avez la possibilité, avec l'option "Changement du damier", de choisir une position initiale afin d'étudier un coup particulier ou de faire résoudre un problème ; d'autre part, vous pouvez revenir en arrière lors d'une partie et ce jusqu'à 20 fois !...
Pour terminer, je vous rappellerai que l'ordinateur respecte une règle que nous aimerions parfois ne pas connaître : "SOUFFLER N'EST PAS JOUER !"

REVERSI

Des pions noirs et blancs, un damier 8 × 8. Qu'est-ce que c'est ? Un jeu d'Othello (ou Reversi), bien sûr.
Au centre du damier, se trouvent 4 pions, 2 blancs et 2 noirs. Un des joueurs choisit les noirs, l'autre est obligé de prendre les blancs. A partir de là, une lutte titanesque va s'engager entre vous et le cerveau électronique de l'ordinateur. Les noirs commencent et posent un pion de manière à entourer une pièce adverse avec au moins deux pions. Le pion blanc devient alors noir. Les joueurs sont tenus de prendre à chaque coup. Si cela n'est pas possible, ils "passent" (surtout en fin de partie).
Le but est de posséder le plus de pions de sa couleur lorsque la partie s'arrête, c'est-à-dire lorsque le "damier" est plein.
Le Reversi possède des règles simples, assimilables en quelques minutes. En revanche, les bons réflexes de jeu sont plus longs à acquérir. Cobra-Soft nous propose là une version claire de ce jeu de réflexion. Il y a même une option Anglais-Français pas vraiment indispensable. Par les autres choix, on trouve : la profondeur de recherche qui varie de 1 à 8 avec, bien sûr, augmentation proportionnelle du temps de réflexion. La profondeur en fin de partie permet à l'ordinateur d'assommer littéralement un adversaire trop confiant (de 8 à 12). Deux styles de stratégie A et B complètent les options se rapportant au jeu de l'ordinateur. Le volume du son est paramétrable de 0 à 7. A chaque tour de jeu, votre pièce clignote, les flèches ← et → permettent de vous montrer toutes les cases que peut occuper votre pion. Un appui sur "ENTER" et c'est à l'ordinateur de jouer. Si vous êtes débutant, ne vous inquiétez pas si vous êtes battu assez souvent même au niveau 1 car Reversi est assez coriace.



AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **125 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMBJACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE **149 F**

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **95 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **115 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **115 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ENSEMBLE GREMLIN
+ AVENGER **115 F**
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

NOUVEAUTES!*

AU REVOIR MONTY NF .... 98 F
Aventures JACK BURTON NF . 95 F
ARMY MOVES NF .... 89 F
BIG FOUR NF .... 115 F
DESPOTIK DESIGN NF ..... 120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF ...... 89 F
ENDURO RACER NF .... 95 F
FIST 2 NF .... 95 F
GUNSLINGER NF .... 95 F
HEAD OVER HEALS NF .... 89 F
IMPOSSABALL NF .... 89 F
KRAKOUT NF .... 89 F
LES PASSAGERS du vent 2 NF 285 F
LEVIATHAN NF .... 95 F
MANHATTAN NF .... 125 F
MARCHANOIDS NF .... 95 F
MARIO BROTHERS NF ..... 89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF . 95 F
METRO CROSS NF .... 95 F
MUTANTS NF .... 89 F
NEMESIS NF .... 89 F
PAPER BOY NF .... 89 F
PSI15 TRADING CPY NF .... 95 F
RANA RAMA NF .... 89 F
SABOTEUR 2 NF .... 95 F
SAIGON NF .... 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF ... 89 F
SHAOLIN' ROAD NF ...... 99 F
SARACEN NF .... 89 F
SIGMA 7 NF .... 95 F
SLAP FLIGHT NF .... 89 F
STAR RAIDER NF .... 95 F
SUPER SOCCER NF .... 89 F
TAI PAN NF .... 89 F
TEMPLE OF TERROR NF ... 95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF .. 169 F
THE SENTINEL NF .... 89 F
TRIVIAL PURSUIT NF ..... 175 F
WORLD GAMES NF .... 95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

ACE OF AGES NF .... 89 F
ANTIRIAD NF .... 79 F
ARCHONOID NF .... 89 F
ASPHALT NF .... 115 F
BILLY LA BANLIEUE NF ... 125 F
BOMBJACK 2 NF .... 89 F
3D GRAND PRIX NF .... 89 F
BREAKTHRU NF .... 89 F
CAULDRON 2 NF .... 79 F
COBRA NF .... 85 F
CRAFTON ET XUNK NF ... 110 F
CRYSTAL CASTLE NF ..... 95 F
DONKEY KONG NF .... 89 F
ELEVATOR ACTION NF .... 89 F
EXPRESS RAIDER NF ...... 95 F
1942 NF .... 89 F

HIT PARADE

FUTURE KNIGHT NF ...... 95 F
HMS COBRA NF .... 259 F
GAUNTLET NF .... 95 F
GRAND PRIX 500 CC NF ... 139 F
GHOST N GOBBELINS NF .. 85 F
IKARI WARRIOR NF ...... 85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF ... 89 F
INFILTRATOR NF .... 95 F
Les Pyramides d'Atlantis NF .. 139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF .. 89 F
LEGEND OF KAGE NF ..... 85 F
M'ENFIN NF .... 135 F
MEURTRES EN SERIES NF .. 259 F
MONOPOLY FR .... 175 F
SAPIENS NF .... 125 F
SCALEXTRIC NF .... 119 F
SHORT CIRCUIT NF ...... 89 F
SCRABBLE FR NF .... 175 F
SILENT SERVICE NF ...... 89 F
STRYFE NF .... 135 F
SUPER CYCLE NF .... 89 F
SPACE HARRIER NF ...... 89 F
TENTH FRAME NF .... 89 F
TERRA CRESTA NF .... 85 F
THE GOONIES NF .... 99 F
TOP GUN NF .... 85 F
TT RACER NF .... 89 F
UCHI MATA JUDO NF ..... 89 F
ZOX 2099 NF .... 125 F
WINTER GAMES NF .... 95 F
XEVIOUS NF .... 89 F
YE AR KUNG FU 2 NF ..... 89 F

ACROJET NF .... 89 F
AMERICA'S CUP NF ...... 89 F
ATHLETES NF .... 135 F
AVENGER NF .... 95 F

AFFAIRE SYDNEY NF ..... 145 F
ASTERIX NF .... 95 F
BACTRON NF .... 125 F
BATAILLE d'Angleterre NF ... 110 F
BATAILLE pour Midway NF . 110 F
BAT MAN NF .... 85 F
BIGGLES NF .... 95 F
CAULDRON NF .... 79 F
CONTAMINATION NF ..... 110 F
DANDY NF .... 95 F
DEEPER DUNGEONS NF .... 95 F
DESERT FOX NF .... 89 F
DOSSIER BOERHAAVE NF . 145 F
ELECTRAGLIDE NF .... 89 F
FIRELORD NF .... 89 F
GALVAN NF .... 85 F
GESTE D'ARTILLAC NF ... 245 F
GREEN BERET NF .... 85 F
HIGHLANDER NF .... 85 F
HERITAGE II NF .... 145 F
INTERNATL KARATE NF ... 95 F
JAIBREAK NF .... 85 F
KNIGHT GAMES NF ...... 85 F
KNIGHT RIDER NF .... 85 F
KONAMI'S GOLF NF ...... 89 F
KUNG FU MASTER NF ..... 89 F
L'HERITAGE NF .... 169 F
LIGHT FORCE NF .... 89 F
MACADAM BUMPER NF .. 120 F
MARACAIBO NF .... 125 F
1001 BC NF .... 120 F
MGT NF .... 129 F
MIAMI VICE NF .... 85 F
MISSION ELEVATOR NF ... 89 F
MOVIE NF .... 89 F
NEXUS NF .... 95 F
PACIFIC NF .... 110 F
SIREET HAWK NF .... 85 F
SKYFOX NF .... 95 F
STRIKE FORCE HARRIER NF . 95 F
TARZAN NF .... 89 F
THAI BOXING NF .... 85 F
THE GREAT ESCAPE NF .... 89 F
THANATOS NF .... 89 F
THEATRE EUROPE NF .... 110 F
THE WAY OF THE TIGER NF 95 F
TOBROUCK NF .... 119 F
TOMAHAWK NF .... 95 F
ZORRO NF .... 95 F
V! NF .... 89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier tres robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942 + SCOOBY DOO + ANTIRIAD **145 F** + COMMANDO 86 + JET SET WILLY 2 + FIGHTING WARRIOR

OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT **145 F**

RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT **145 F** FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION **189 F** + CAULDRON 2 + SORCERY

MELBOURNE NF + RED HAWK + ROCK N WRESTLE **145 F** + STARION + LANCELOT

ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 **145 F** + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 NF + COMMANDO + BOMJACK + AIR WOLF **145 F** + FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER **179 F** + 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE **179 F**

LORICIEL HIT 3 + Tony Truand+Aigle d'Or+Empire **179 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG **145 F** +HYPERSPORTS+Ye ar Kung Fu

THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON + RAID + ALIEN 8 **145 F**

ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + V!... VISITEURS **195 F** + GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE **145 F** + MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF **145 F** + JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

AU REVOIR MONTY NF	145 F
ARMY MOVES NF	145 F
1001 BC NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DESPOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
ENDURO RACER NF	145 F
GUNSLINGER NF	145 F
HEAD OVER HEALS NF	145 F
IMPOSSABALL NF	145 F
KRAKOUT NF	145 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
LEVIATHAN NF	145 F
MARCHANOIDS NF	145 F
MARIO BROTHERS NF	145 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
METRO CROSS NF	145 F
MUTANTS NF	145 F
NEMESIS NF	145 F
PAPER BOY NF	135 F
RANA RAMA NF	145 F
SABOTEUR 2 NF	145 F
SAIGON NF	145 F
SAMOURAI TRILOGY NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SCALEXTRIC NF	245 F
SCOTT WINDER NF	225 F
SHAOLIN'S ROAD NF	165 F
SIGMA 7 NF	145 F
STAR RAIDER 2 NF	145 F
SUPER SOCCER NF	145 F
TAI PAN NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
WORLD GAMES NF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE — MOVIE
HYPERSPORT — WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	145 F
ARCHONOID NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRA NF	299 F

HIT PARADE

IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
M'ENFIN NF	179 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SILENT SERVICE NF	139 F
STRYFE NF	195 F
SUPER CYCLE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
TT RACERS NF	145 F
UCHI MATA JUDO NF	135 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F
ZOX 2099 NF	175 F

ACROJET OF AGE NF	145 F
ALIENS NF	145 F
ANTIRIAD NF	129 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
ASTERIX NF	149 F
ATHLETES NF	175 F
AVENGER NF	145 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F

KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TARZAN NF	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

PC 1512

PC HITS + TOP GUN + THE GREAT ESCAPE **245 F** + THE DAMBUSTERS + STRIP POKER

ALTERNATE REALITY NF	195 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHECS 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
HISTOIRE D'OR NF	235 F
INFILTRATOR NF	195 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SCRABBLE NF	245 F
SHANGAI NF	195 F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TAI PAN NF	145 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature

Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64

Numéro de membre

CONCOURS INFORMATIQUE

OUVERT A TOUS

Règlement

Article 1 : les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue AMSTAR, organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

Article 2 : l'auteur devra fournir un programme de jeu sur AMSTRAD. Le sujet est libre.
Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier ainsi que de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

Article 3 : l'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être reproduit sur papier.

Article 4 : la date de clôture est fixée au 31 août 1987, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro d'AMSTAR de novembre 1987.

Article 5 : les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

Article 6 : chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Article 7 : chacun des auteurs des programmes retenus recevra en prix un certain nombre de logiciels répartis en fonction de la place obtenue dans la liste des gagnants. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

Article 8 : le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE AMSTAR

LE PROGRAMME

Nom du programme : . . . .

Taille en kilo-octets : . . . .

Fonctionne sur :
- ☐ CPC 464
- ☐ CPC 664
- ☐ CPC 6128

Nécessite :
- ☐ imprimante
- ☐ modem
- ☐ autre (précisez ci-dessous)

. . . .

LE PROGRAMMEUR

Nom . . . .

Prénom . . . .

Adresse . . . .

Code Postal . . . .

Ville . . . . N° téléphone . . . .

Profession . . . . Age . . . .

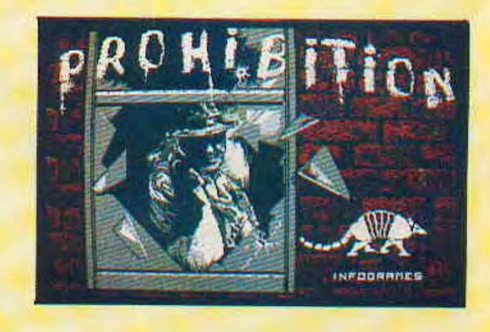
Signature





PROHIBITION

INFOGRAMES
Arcade





A cette heure avancée de la nuit, il n'est absolument plus possible de distinguer correctement les objets se trouvant dans la cave car il y a beaucoup trop de fumée... de cigares bien sûr ! D'ailleurs, la seule lumière, éclairant faiblement l'environnement, se trouve au-dessus de la table ronde où quatre personnages sont assis, cartes dans les mains, œillet à la boutonnière et chapeau mou sur la tête... Cette partie de poker n'arrive pas à se terminer dans de bonnes conditions pour vous, malgré le whisky coulant à flot...

Soudain, la porte de la cave s'ouvre violemment et, avant que quiconque ait pu esquisser un seul geste, la police fait son entrée ! On peut dire que ce n'est vraiment pas votre jour de chance car, en cette sombre période de l'histoire des Etats-Unis où la prohibition règne, vous risquez de passer un sale quart-d'heure... D'autant plus que, visiblement, les policiers ne s'intéressent qu'à vous.

C'est alors que vous apprenez avec stupéfaction qu'ils sont à la recherche d'un mercenaire de votre trempe afin de faire face à la criminalité qui règne dans les bas-quartiers new-yorkais et que la police n'arrive pas à résorber ! Vous voici donc volontaire d'office pour éliminer tous les tueurs à gage mais, attention, certains prennent des otages et il ne faut surtout pas que vous fassiez des victimes innocentes...

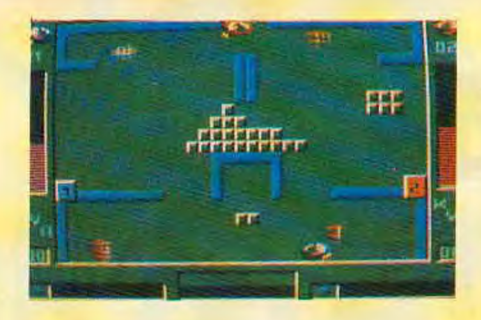
Vous vous retrouvez dans la rue et devez localiser avec un viseur la fenêtre où se trouve un tueur à un moment précis (Attention ! Il y a un compte à rebours pour l'éliminer avant qu'il ne le fasse).

Et lorsque vous êtes parvenu avec succès au bout du parcours, vous repartez pour un deuxième tour mais plus rapide !... Et ainsi de suite.

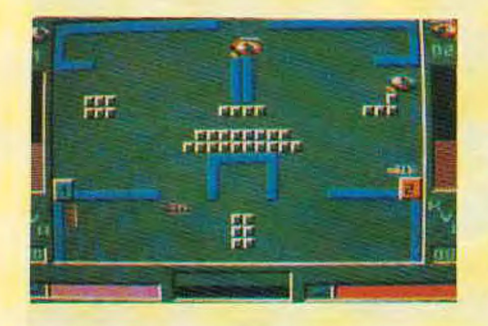
Avec ce logiciel, je sens que vous allez craquer !... En effet, vous avez entre les mains un graphisme superbe, une musique géniale qui vous transporte dans l'ambiance qui va bien et c'est un véritable jeu d'arcade où vous devez faire preuve de rapidité et de nerfs solides. Un seul inconvénient... et il est de taille ! CE JEU N'EST DISPONIBLE QUE SUR CPC 6128...

K.Y.A.

LORICIELS
Arcade



"Keep Yourself Alive"... Voici la seule et unique devise que vous devez avoir à l'esprit tout au long de ce jeu bizarre autant qu'étrange.

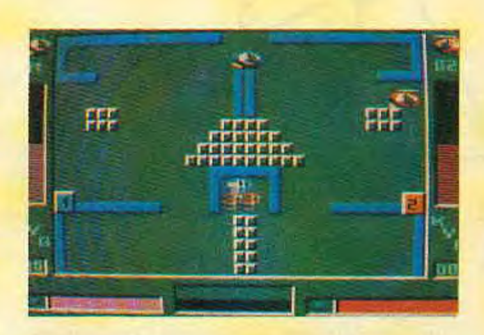


Vous pénétrez dans la cité des VB masters, monde inquiétant constitué de caves ayant des murs aux propriétés déroutantes : certains sont voraces car, par simple contact, vous êtes déchargé de toutes vos munitions ; d'autres sont sans merci puisqu'ils vous détruisent purement et simplement.

Rassurez-vous, il existe malgré tout une bonne race de mur qui vous recharge mais il faudra faire attention à l'endroit où vous utilisez vos munitions car la dernière catégorie de mur possède un effet de ricochet et vous aurez alors un parfait exemple d'autodestruction !...

Vous avez déjà pu constater que le cadre dans lequel vous évoluez n'est pas des plus réjouissants... Mais ce n'est pas tout !... Car ces caves sont peuplées d'ennemis, beaucoup d'ennemis. Le plus simple est de vous donner la liste complète de vos adversaires : V.B. 464, V.B. 664, V.B. 6128, V.B. 8256 et V.B. 8512 (Je suis sûre que leurs numéros matricules ne sont pas sans vous rappeler quelque chose...). Parmi tous ces destructeurs, un seul vous sera malgré tout utile : c'est le V.B. 6128 car il est un téléporteur...

Le logiciel se résume à une série d'affrontements perpétuels réclamant de votre part une grande vivacité d'esprit et énormément de réflexes. D'un graphisme agréable, il a la possibilité de se jouer seul ou à plusieurs. Enfin, il faut noter la pointe d'originalité suivante : vous pouvez construire vos propres caves en introduisant vos propres pièges ce qui risque fort d'ajouter du piquant dans le cas où vous êtes plusieurs joueurs !...



BALLBLAZER

ACTIVISION
Arcade/Simulation





Nous sommes en 3097 dans une connection spatiale sans gravité que constitue le système binaire des astres Kalaxon et Kalamar. Les années et les siècles ont beau passer, l'attrait que peut exercer un terrain, une balle et deux poteaux à un humain ou un droïde est toujours intact.



Cette fois, il s'agit de la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer. Ce sport est issu des racines profondes d'une ancienne guerre spatiale pour devenir le roi de tous les jeux. Ce qui est cruel avec ce sport, c'est que de longues années d'entraînement pour réaliser ce rêve peuvent s'avérer complètement nulles et ce, en l'espace de 3 mn. (Vous imaginez l'angoisse !). A noter que le tournoi de Ballblazer est le plus grand du temps et de l'espace qui existe et, en plus, il vous permet d'obtenir le titre suprême de "Masterblazer". (C'est tout simplement la gloire !...).

Le principe du jeu est très simple : vous devez d'abord capturer la balle et ensuite l'emmener au fond du terrain pour marquer un "but" entre les deux poteaux. Vous avez 3 mn pour être vainqueur (croyez-moi, ce n'est pas si long que cela...). L'écran est divisé en deux parties montrant ainsi à chaque joueur sa propre vision du jeu.

Ce logiciel a l'avantage de présenter un jeu simple et très rapide. A noter que les poteaux de but sont mobiles. Par contre, on peut opposer à une bonne animation une qualité graphique moyenne.



Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

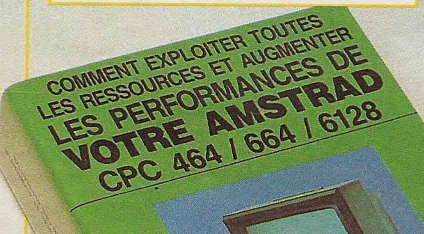
Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

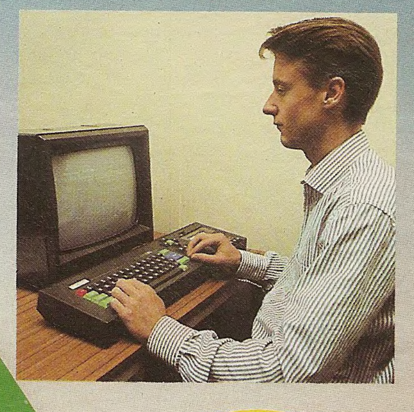
Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.







Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 17 % par rapport au prix public à parution.

Editions Weka - 12, cour St Eloi 75012 Paris

EN SOUSCRIPTION 375 F* au lieu de ~~450 F~~

BON DE SOUSCRIPTION

A renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe non affranchie, aux Editions WEKA, Libre Réponse 2581-75, 75581 Paris Cedex 12

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

OUI, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD"**. J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par
☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code postal __________ Ville __________
Date __________ Signature

(* Offre valable jusqu'au 30.06.87). AMSTAR 752204

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, ça va faire du bruit ! Entendez par là que l'on va s'occuper des fonctins sonores de l'AMSTRAD CPC ; disons plutôt que l'on va s'amuser avec, sans plus. En effet, si l'on veut faire un petit chef-d'oeuvre musical, du genre GHOSTS BUSTERS ou BACTRON en stéréo et en accompagnement polyphonique, ce n'est pas à la portée de tout le monde ! C'est pour les grands génies et ce n'est pas mon cas... Vous avez déjà dû vous en apercevoir (mais si, mais si...). On restera donc dans les choses simples ! l'essentiel étant que nos voisins entendent autre chose que l'éternel BIP du CHR$(7).

BRUIT OU MUSIQUE ?

Si on ne sait que vaguement taper sur un tambour et que l'on nous demande de jouer telle mélodie sur un violon, il faudrait des mois ou des années pour y parvenir. En revanche, si avec ce violon, on nous demande d'en tirer des BRUITS...«surprenants», alors là ! On fera quelque chose, et facilement. Et bien, avec un micro-ordinateur, il se passe exactement l'inverse : reproduire un air de musique d'audition supportable c'est facile, mais d'en faire sortir des bruits (autres que des CLOC ou des GRRR), ça c'est très difficile et surtout très long à mettre au point. Un bruit de moteur de bateau, c'est facile, mais je ne suis toujours pas parvenu à reproduire le bruit d'un choc sur une casserole...

Etant aussi fainéant que vous (voire plus), on ira vers la facilité, la musique, mais en final je vous livrerai en pâture quelques bruits qui vous rappeleront certains jeux d'arcade.

La musique c'est une suite, une superposition de sons purs ; un bruit c'est un mélange incohérent de sons complexes. Voilà pourquoi il est si difficile de les reproduire par synthèse.

QU'EST-CE QUE LE SON !

Un son se différencie d'un autre par des caractères physiques, à savoir

— La "hauteur", c'est la note plus ou moins aiguë. On parle aussi de "fréquence" (élevée = son aigu), ou à l'inverse de "période" (période courte = aigu).

— Le "volume", la puissance. On parle aussi d'amplitude.

— L'enveloppe : c'est la variation du volume dans le temps. Exemple, frappez une touche de piano : le son démarre très fort puis va en diminuant. Sur un harmonium, c'est le contraire, le départ de la note est "poussif" et l'arrêt est assez net. L'enveloppe d'un instrument à cordes est très différente de celle d'un instrument à vent.

— Le timbre, la tonalité : prenons la "tonalité" d'attente du téléphone ; c'est un LA très pur (440 Hertz = 440 vibrations par seconde), si pur qu'il en est insipide. Et maintenant ce même LA sur un violon, le son est alors "riche". Pourquoi ? Parce qu'il est impur ! Il y a en majeure partie de ce 440 Hertz, mais aussi un peu de 440x3 et de 440x5. La "fréquence fondamentale" est donc "souillée" par des "harmoniques" 3 et 5. C'est ce mélange d'harmoniques qui donne du goût, qui sert ainsi à identifier, à personnaliser l'instrument.

— L'enveloppe de tonalité : ces harmoniques ont elles aussi une "enveloppe", différente de celle de la note fondamentale. C'est cela qui donne ces légers "trémolos".

Et c'est tout cela mélangé qui permet à notre oreille de reconnaître un clavecin d'un saxophone...

Un «synthétiseur» à vingt mille francs a une multitude de réglages pour reconstituer ces sons par synthèses électroniques. Notre petit AMSTRAD n'en a pas toutes les possibilités, bien sûr... Mais il permet quand même de produire quelque chose d'agréable à entendre.

LA COMMANDE SOUND

Prononcez «SAOND'». Ça veut dire son en anglais, je ne vous l'apprendrai pas ; c'est la commande BASIC la plus importante en ce domaine ; c'est le «PRINT sonore».

Le premier nombre-paramètre qui le suit s'appelle le canal, généralement 1 ; cela signifie plutôt "musicien n° 1". Le deuxième paramètre, c'est la "période" du son : plus il est petit, plus le son est aigu. L'unité de période est complètement bastardo-Amstrad. Ne vous faites pas piéger ; quand le paramètre période augmente, la note est plus basse (ou grave). Le troisième paramètre, c'est la durée de la note en centièmes de secondes. Voulez-vous le LA ? Essayez

```
SOUND 1,284,400
```

La durée est de quatre secondes (le 400). Remplacez 284 par 568, qui est égal à 284x2 : c'est encore un LA, mais à l'octave du dessous. Et maintenant par 142 (= 284/2) ; c'est aussi un LA, mais de l'octave au-dessus (plus aigu). Oh ! a propos, on dit UNE octave...

Ces trois paramètres sont obligatoires, les suivants sont facultatifs :

— Le quatrième, c'est le volume : depuis zéro (silence) jusqu'à 15. Si on ne met rien c'est 12 par défaut.

A présent, jouons trois notes en MEME TEMPS. Il suffit de 3 SOUND sur les canaux 1,2 et 4. Essayez

```
10 SOUND 1,568,500,15 : 'fondamentale
20 SOUND 2,189,300,14 : 'Harmonique 3
30 SOUND 4,113,300,13 : 'Harmonique 5
```

Pendant les trois premières secondes c'est notre LA, mais accommodé avec ses harmoniques 3 et 5 (568/3 = 189 ; 568/5 = 113), à des volumes moindres. Les deux dernières secondes, c'est le LA chimiquement pur. Lequel préférez-vous ?...

AVIS ! Ne vous servez pas des canaux autres que 1, 2 et 4. Les canaux 3, 5, 6 et

7 ont des actions ultra super complexes, à laisser aux spécialistes. Les utiliser serait souvent suicidaire, du «gaffophone», à faire hurler votre chat...

Il y a encore trois autres paramètres optionnels ; le numéro d'enveloppe ENV, le numéro d'enveloppe de ton ENT (des numéros arbitraires définis par le programmeur) et enfin l'indice de bruit. Ce dernier est franchement minable comme effet. Peu de programmeurs l'utilisent en musique. Revenons à des choses plus simples et moins barbares. Voici mon petit cadeau du mois (listing 1).

UN SEQUENCEUR MUSICAL

Un "séquenceur" vous invite à entrer une suite de notes au clavier, DO, SOL, FA, MI, RE... et, à votre signal, il interprète votre composition. Sympa non ? Notre séquenceur est très simple, pas de dièses ni de bémols, pas de croches, de double croches, de blanches ou de rondes ; rien que des noires (toi y-en pas être raciste ??). Mode d'emploi : tapez la note en lettres, ENTER, note suivante, ENTER... et pour finir la lettre Q et ENTER. Vous savourez alors votre oeuvre inédite. Pour la réécouter, lettre R, ENTER. Pour un autre air, lettre A, ENTER. C'est tout.

Comment ça marche ?
— Ligne 50, en DATA se trouvent les "périodes AMSTRAD" des notes DO à SI que l'on met en tableau DIM P(7) par READ ligne 60.
— Ligne 100 un INPUT de la note N$.
— Ligne 150 un INSTR détermine à quel emplacement se trouve N$ dans la chaîne GAM$ de la ligne 20. Grâce à l'astérisque de GAM$, il suffit de diviser cette place par deux pour avoir le numéro de la note (pas mal l'astuce, hein ?). Ainsi que vous tapiez SOL ou 50 c'est pareil. Connaissant le numéro de la note, le tableau P(7) nous renvoie la période PER (ligne 160). On peut jouer cette note (ligne 180), mais cette période est placée dans le tableau DIM AIR (100), qui le recueille dans l'ordre (ligne 170).
Tout jouer sur une seule octave, ça fait école maternelle, alors il vous suffit de faire suivre votre note par le numéro d'octave, sans espace. Exemples, RE2, SOL3, FA2... Une note sans chiffre est prise comme octave 1 (LA1 = LA). Ne dépassez pas 7 ! A partir de 8, le CPC ne répondra plus, et l'octave 7 est proche des ultrasons (très pénible).
Votre octave est lue ligne 120, mais le facteur FACT, qui divisera la période de base, est savamment calculé ligne 130.
Après un nombre de notes égal à 5, vous tapez "Q", c'est alors le saut en ligne 200 qui va faire exécuter (c'est le cas de le dire...) votre mélodie.
Remarquez alors la ligne 230 : C'est un silence entre chaque note (période quelconque mais volume = 0), afin de les séparer. Nous avons fixé arbitrairement la durée de ce silence au huitième de la durée de chaque note (ligne 40).

LISTING 1

```
10 ' SEQUENCEUR MUSICAL - M.A. 4/87
20 GAM$="*DOREMIFASOLASI"
30 D=40:' duree d'une note
40 SIL=D/8: duree du silence
50 DATA 956,851,758,716,638,568,506
60 FOR J=1 TO 7:READ P(J):NEXT
70 DIM AIR(100):S=0:' 100 notes maxi
80 CLS:PRINT "Ecrivez votre melodie note
 par note.":PRINT "Pour un Octave au des
sus, faites suivre la note par 2,3,4,5,6
, ou 7. Exemple FA2"
90 PRINT "En final tapez Q et vous enten
drez l'air"
100 INPUT"NOTE ",N$:N$=UPPER$(N$)
110 IF N$="Q" THEN 200
120 OCTA=VAL(RIGHT$(N$,1)):IF OCTA=0 THE
N OCTA=1:' octave
130 FACTEUR=2^(OCTA-1)
140 N$=LEFT$(N$,2)
150 IF INSTR(GAM$,N$)=0 THEN 100
160 PER=P((INSTR(GAM$,N$))/2):'Periode
170 S=S+1:AIR(S)=PER/FACTEUR
180 N=S:GOSUB 300
190 GOTO 100
200 ' FINAL
210 FOR N=1 TO S
220 GOSUB 300
230 SOUND 1,1000,SIL,0:' Silence de sepa
rtation de notes
240 NEXT
250 INPUT"Re-entendre ou Autre air ? (R/
A)",Q$
260 Q$=UPPER$(Q$)
270 IF INSTR("RA",Q$)=0 THEN 250
280 IF Q$="R" THEN GOTO 210
290 RUN
300 ' JOUE LA NOTE
310 SOUND 1,AIR(N),D,15
320 RETURN
```

Pour rendre la mélodie plus rapide, diminuez la valeur de la durée de note D à la ligne 30.
Et maintenant, on va mettre une "enveloppe ROCK" ! OK ? Alors ajoutez la ligne
15 ENV 1, 4, 1, 2, 8, -1, 2, 8, 1, 2, 4, -1, 2
puis modifiez la fin de la ligne 310
310 SOUND 1, AIR(N), D, 11, 1
Le 1 final signifie "avec enveloppe 1". On a baissé le volume de 15 à 11 afin qu'il puisse être modulé par l'enveloppe. Vous dire comment j'ai établi les paramètres de cet ENV 1 vous ferait bailler de sommeil, car ce n'est pas simple. C'était uniquement pour vous faire une démo d'enveloppe.

LISTING 2

```
10 ' BRUITAGES DIVERS
20 CLS:PRINT"ESPACE pour Depart du Bruit
":PRINT
30 GOSUB 1000
40 PRINT"BONUS de BABASSE"
50 FOR N=1 TO 8
```

```
60 FOR M=200 TO 1 STEP -10
70 SOUND 1,M,1,15
80 NEXT:NEXT
90 GOSUB 1000
100 PRINT"ALERTE !"
110 FOR N=1 TO 30
120 SOUND 1,250,10,15
130 SOUND 1,350,10,15
140 NEXT
150 GOSUB 1000
160 PRINT"MARTEAU"
170 FOR N=1 TO 6
180 FOR V=15 TO 1 STEP -1
190 SOUND 1,0,10,V,0,0,2
200 NEXT:NEXT
210 GOSUB 1000
220 PRINT"ACCELERATION"
230 FOR P=700 TO 1 STEP -1
240 SOUND 1,P,1,15
250 NEXT
260 GOSUB 1000
270 PRINT"DOUBLE EXPLOSION"
280 FOR V=15 TO 0 STEP -1
290 SOUND 1,450,40,V,0,0,25
300 NEXT
310 GOSUB 1000
320 PRINT"QUINZE PAS"
330 FOR N=1 TO 15
340 SOUND 1,0,3,7,0,0,10
350 SOUND 1,100,70,0
360 NEXT
370 GOSUB 1000
380 PRINT"le 99.52.98.11"
390 FOR N=1 TO 8
400 SOUND 1,100,60,15
410 SOUND 1,100,30,0
420 NEXT
430 GOSUB 1000
440 PRINT"COUP de FUSIL"
450 ENV 1,10,-1,8,5,-1,4
460 ENT 1,80,1,1,20,2,1
470 SOUND 1,50,100,15,1,1,22
480 GOSUB 1000
490 PRINT"LASER sur la SOUCOUPE"
500 FOR N=1 TO 20
510 SOUND 1,50,17,15,1,1,10
520 NEXT
900 PRINT:PRINT"-------- FIN du CARNAGE
-------"
910 END
1000 ' ATTENTE
1010 Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND
1020 RETURN
```

Les ENT (enveloppes de tonalité) se déterminent par les mêmes calculs (fastidieux) que les ENV. Après les calculs, ce sont les essais, les retouches et encore les retouches. Bref, moitié calculs, moitié pifométrie, le tout multiplié par le facteur chance... Et cette bidouille de ENV + ENT nous amène aux bruits.

LES BRUITS

Que de patience il faut ! On part d'une "formule intéressante" que l'on modifie ici et là, souvent en aggravant les choses : On veut améliorer ce «doux gazouillis d'oiseaux», on modifie tel paramètre, et on a alors un «lavabo qui se vide»...

Dans les quelques exemples de bruits qui suivent dans le listing 2, seuls les deux derniers utilisent des ENT et ENV ; les autres ne comprennent que des SOUND. Ceci pour vous prouver qu'avec cette seule instruction, on peut faire des choses intéressantes.

Peut-être que certains d'entre eux trouveront place dans un de vos programmes, mais je vous invite à vous amuser à modifier certains paramètres : parfois, vous ne remarquerez pas de différence, parfois ce sera une nouveauté à conserver, parfois un véritable "bide"...

Quelques explications BASIC :

— Une période 0 conduit à une sorte de CLOC, aussi est-il rentable de le développer par un facteur de bruit. Exemples dans les lignes 190 et 290.

— Lorsqu'un SOUND est déclenché, le programme continue tout seul, alors que le bruit programmé continue son effet, sans s'occuper de ce que fait la suite du programme. Cela explique l'effet doublé de la ligne 290.

— Pour le "fusil", on utilise un ENV et un ENT, tous deux numérotés 1 (= numéro tout à fait arbitraire). Ils vont rester en mémoire comme de vulgaires variables. Aussi, pour le bruit "laser", il est inutile de les redéfinir. Le SOUND de la ligne 510 signifie : Canal 1 (encore lui), période 50, durée 17, volume 15, ENV 1, ENT 1, bruit dix.

Vous avez reconnu quelques bruitages de la plupart des logiciels de jeux. Vous voyez qu'ils ne sont pas très sorciers, en revanche d'autres, d'aspect anodin, demanderaient une dizaine de lignes et des heures de bidouille...

Remarquez aussi le grand "trou" de la numérotation des lignes, entre 520 et 900. Ça c'est pour vos trouvailles sonores ; ce listing n'est que le début de votre future «bruitothèque»...

CONCLUSION

J'espère avoir décadenassé l'aspect fermé des instructions sons, telles qu'elles sont sinistrement présentées dans le manuel AMSTRAD ; du moins pour SOUND qui est de loin la plus importante.

Vous vous attendez peut-être à ce que je vous place l'astuce «il ne faut pas faire l'âne pour avoir du son» ? Hé bien perdu ! Je ne le ferai pas...

A SUIVRE

FOOTBALLER OF THE YEAR



GREMLIN GRAPHICS
Arcade/Simulation

Le jour commence juste à se lever lorsque nous pénétrons dans la forêt. Aujourd'hui, il y a un épais brouillard mais ce n'est pas lui qui va nous empêcher de faire nos deux heures quotidiennes de footing.
Depuis que la saison a commencé, le moral de l'équipe a toujours été moyen ; c'est normal car nous n'avons pas que des victoires à notre actif !... Et pourtant, nous ne sommes qu'en 4e division ! Mais je ne



désespère pas car j'ai 17 ans, de bonnes jambes et toutes mes dents... Je me suis juré qu'un jour, je serais le footballeur de l'année... et j'y arriverais coûte que coûte. A propos de sous, j'ai commencé ma carrière avec 5000 livres en poche et je dois compter sur mon salaire et les "coups de pouce" de la chance pour augmenter ce petit pécule. Pour tout match que je joue, j'ai la possibilité d'acheter des cartons me permettant de tirer en plus des pénalties ce qui, normalement, doit permettre à mon équipe d'assurer plus facilement la victoire. Mais attention, plus je suis haut dans la hiérarchie et plus ces cartons sont chers !... D'où l'intérêt de se faire de la "Money", beaucoup de "Money"...
Pour cela, je dispose de cartes que l'on appelle "cartes incidents". Chaque carte coûte 200 livres : c'est pas cher et ça peut rapporter gros !!! Comme, par exemple, un billet gagnant de loterie ou un pourcentage sur un gain mais je peux aussi gagner... les frais de la princesse (si je me marie) ou d'une nouvelle paire de chaussures...
Je peux également acheter des cartes de transfert (il faut bien influencer le destin de temps en temps...) qui me permettront de changer de division mais, attention, cela ne marche pas à tous les coups !
Et si je me débrouille bien, en fin de saison, je serai parmi les six finalistes pour accéder au titre suprême tant souhaité !
Ce logiciel a l'avantage d'être un mélange de stratégie, de hasard et de simulation sportive, ce qui, à mon humble avis, apporte une dimension supplémentaire au simple fait de taper dans un ballon. Il y a de multiples actions mais au niveau du graphisme et de la scéance d'arcade, il s'agit uniquement de tirer des pénalties (pardon !... des coups de pied au but !) ce qui ne comblera peut-être pas totalement les fanas purs et durs du foot...

FIVE STAR GAMES

BEAU-JOLLY
Compilation/Jeux d'arcade

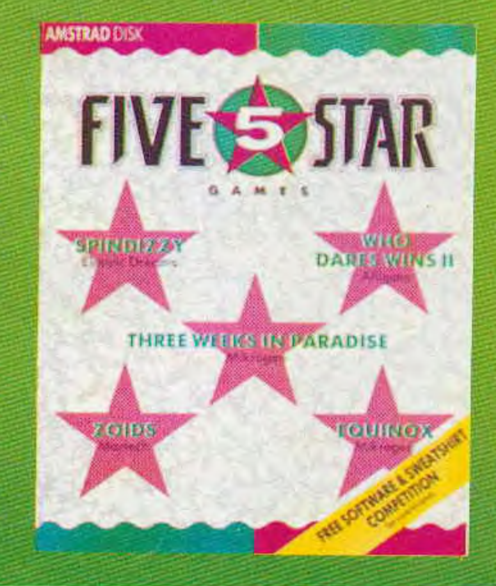
SPINDIZZY (Electric Dreams) :
Un jeu d'arcade dans une nouvelle dimension qui est une très bonne adaptation de Marble Madness. Vous devez tracer la carte de ce monde artificiel suspendu dans l'étrange et la qualité première dont vous devez faire preuve est sans aucun doute l'habileté... (Banc d'essai dans AMSTAR n° 1).

THREE WEEKS IN PARADISE (Mikrogen) :
Que diriez-vous de passer trois semaines de rêve dans un endroit tout simplement paradisiaque ?.. Vous avez gagné (dans un concours) un voyage et vous vous retrouvez... dans une hutte (avec antenne de télé !) au milieu de la jungle. A vous de découvrir si ce milieu vous est hostile ou non.

WHO DARES WINS II (Alligata) :
Dans ce jeu d'arcade, vous vous retrouvez en plein conflit face à de nombreux guerriers qu'il vous faut abattre à tout prix si vous voulez survivre. Si, en plus, vous abattez celui qui menace un pauvre civil innocent, vous bénéficiez d'un bonus. Un dernier détail : ne pas oublier de récupérer les caisses de munitions qui vous sont parachutées.

ZOIDS (Martech) :
Vous êtes plongé sans préambule dans un conflit entre les Zoïds bleus et les Zoïds rouges. Votre mission est d'aider la première catégorie en réunissant toutes les pièces détachées du puissant Zoïd Zilla puis, ceci étant fait, vous devez détruire le terrible Redhorn.

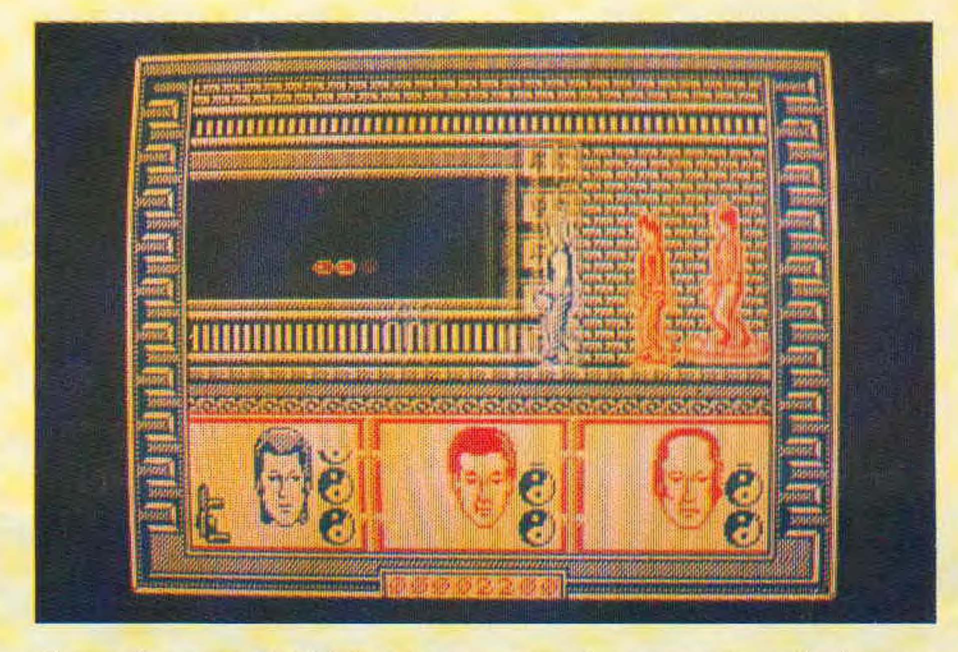
EQUINOX (Mikrogen) :
Vous êtes dans un complexe à plusieurs niveaux, et dans chacun d'eux se trouve un élément nucléaire instable. Bien sûr, c'est à vous qu'incombe l'obligation de localiser et d'anéantir le danger de chaque niveau. Mais attention, le temps qui vous est imparti est limité... alors DANGER !!!



LES AVENTURES DE JACK BURTON

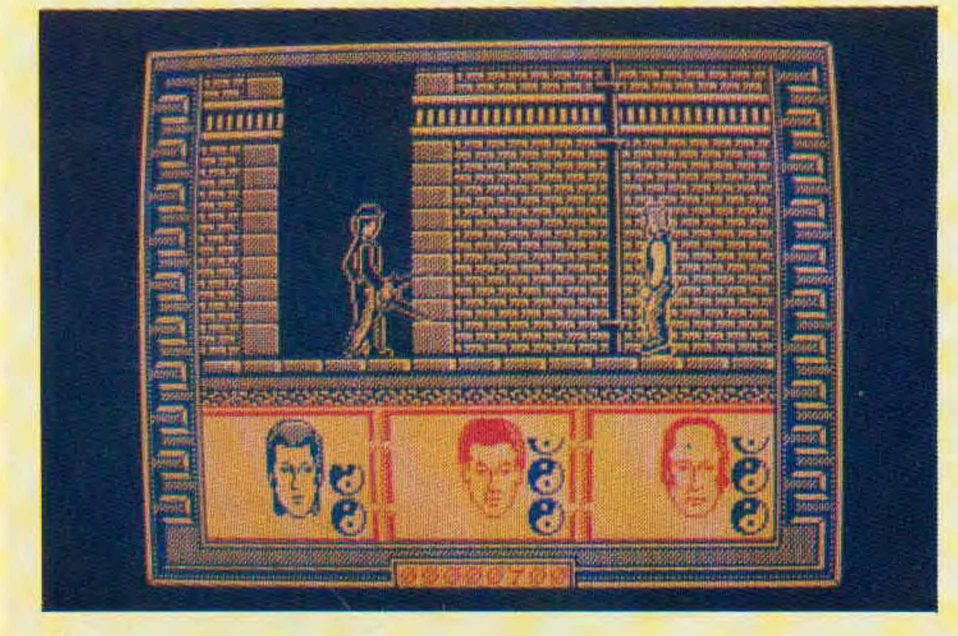


ACTIVISION
Arcade/Aventure



Savez-vous qu'il est particulièrement dangereux de se promener, par les temps qui courent, dans les rues de Chinatown à San Francisco ?... Principalement si vous êtes une fille aux yeux verts (je suis donc parfaitement immunisée contre ce danger !). En effet, Lo Pan, célèbre et infâme mandarin, veut absolument apaiser un démon afin d'obtenir un corps mortel. Mais pour parvenir à ses fins, il doit commencer par épouser une fille aux yeux verts... qu'il n'hésitera pas à sacrifier par la suite. C'est à cet instant précis que notre héros ne va pas tarder à être concerné car sa petite amie, Gracie Law, a les yeux verts. De plus, ô coïncidence, la petite amie (Miao Yin) de son meilleur ami (Wang Chi) a également les yeux verts... (Vous me suivez sans problème ?).
Bien !... Etant donné que deux valent mieux qu'une, Lo Pan ne s'encombre pas de scrupules et il enlève en même temps les deux jeunes filles. Elles sont alors conduites dans son empire, qui se trouve sous les rues de Chinatown, et dès lors Jack Burton et Wang Chi ne vont avoir qu'un seul et unique but : les retrouver.

Chacun d'eux a une spécialité de combat : Jack Burton est en mesure de se défendre avec ses poings mais il est surtout imbattable avec son "Bushmaster", fusil qu'il trouvera sur son chemin au cours de sa progression ; quant à Wang Chi, il est tout simplement expert en arts martiaux et, de plus, il possède une épée. Il faut également compter sur Egg Shen car, bien sûr, "jamais deux sans trois"... Le dernier héros apporte la touche magique car il se déplace sur un nuage volant mystique et il foudroie ses adversaires !...
Dans ce logiciel à trois héros, vous n'en commandez qu'un seul à la fois. Pour parvenir à la salle nuptiale, lieu de rendez-vous pour l'ultime combat, vous devez traverser les rues de Chinatown, visiter les égouts avant de forcer le Q.G. de Lo Pan.
D'une réalisation correcte, ce jeu propose un écran figurant un négatif de film. Chaque héros est à l'écran avec des signes Yin et Yang indiquant en permanence leur résistance du moment. Il est possible de la renflouer avec de la nourriture. A noter une musique d'introduction de type parfaitement oriental et du plus bon effet.

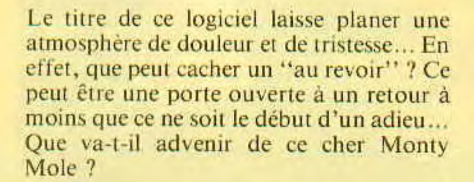




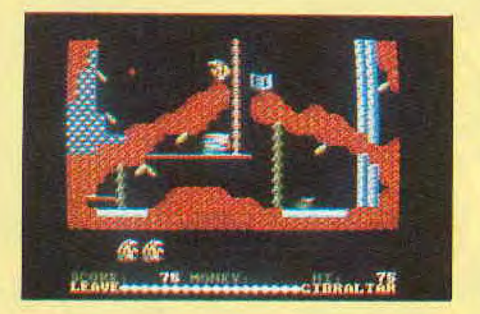
AUF WIEDERSEHEN MONTY



GREMLIN GRAPHICS
Arcade



Le titre de ce logiciel laisse planer une atmosphère de douleur et de tristesse... En effet, que peut cacher un "au revoir" ? Ce peut être une porte ouverte à un retour à moins que ce ne soit le début d'un adieu... Que va-t-il advenir de ce cher Monty Mole ?



Lorsque nous entrons dans cette histoire, c'est pour apprendre que le pauvre Monty s'est échappé de sa prison et a réussi à s'enfuir du territoire anglais. Il s'est réfugié à Gibraltar, mais, malgré tout, n'a pas réussi à semer les hommes d'"Intermole" qui sont plus que jamais à ses trousses !...

Votre arrivée est providentielle car vous pouvez aider (que dis-je, vous avez l'obligation...) Monty à trouver les moyens qui vont finalement lui permettre d'avoir une nouvelle vie où la liberté sera le maître-mot. Pour cela, il faut le conduire dans un voyage à travers toute l'Europe et rassembler suffisamment de "Pesetas" pour lui permettre d'acheter l'île Montos qui se révèlera être un havre de douceur et de sécurité puisque personne ne connaît son existence. A part l'argent liquide qu'il faut amasser pour pouvoir vivre, Monty a également une multitude d'objets à récolter afin d'obtenir son "passeport" pour voyager d'un pays à l'autre. Et, lorsque tous les éléments nécessaires sont réunis, la fabuleuse, la mystérieuse, la mystique île du salut vous sera révélée et vous devrez alors vous y rendre, en compagnie de Monty bien évidemment !...

Avec "Auf wiedersehen Monty", vous traversez l'Europe par un jeu d'arcade classique, avec les pièges traditionnels et on y prend toujours autant de plaisir. Le petit plus se situe au niveau de la concrétisation de l'île sur laquelle il faut ensuite se rendre si on veut avoir une chance d'arriver au bout de ce jeu...

MIAMI VICE



OCEAN
Arcade

Dorénavant, il n'est plus nécessaire d'allumer son récepteur puisque l'Amstrad possède un certain nombre de logiciels adaptés à partir de séries télévisées. Les deux flics de Miami n'ont pas échappé à la règle.

Nous voici donc au cœur de Miami (prononcez : Maille-ami), à bord de la superbe Ferrari noire de Crockett. A partir de maintenant, suivez bien les conseils de tonton AMSTAR. Apprenez à maîtriser la voiture : c'est capital pour la suite des événements. Car vous vous rendez compte que la circulation n'est pas facile dans les rues de Floride. D'autant que les autres véhicules ne vous font pas de cadeaux : chaque accrochage, même bénin, se solde par une explosion incongrue. Si vous rapez légèrement le trottoir, même punition. Vous devinez alors quel doit être l'effet produit par une collision avec un mur.



La fonction "tir" provoque également de gros dégâts. Puisque nous sommes dans le rayon artillerie, sachez que le passager a trois directions de visée (avant, arrière et droite). Une fois devenu un as du volant, vous pourrez commencer votre mission. Un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livré jeudi matin à un certain M. "J". Il faut donc écumer les bas-fonds de la ville, après avoir fait un plan de la cité. Les bars louches sont répertoriés, or ce sont les lieux de prédilection des malfaiteurs. Vous arriverez peut-être à remonter la filière jusqu'au "Big Boss". Vous pouvez arrêter votre voiture et en descendre pour surprendre les trafiquants pendant leurs réunions, vous aurez alors peut-être des renseignements. Puis, suspects et preuves doivent être emmenés au City Hall. Vous gagnerez ainsi des points.

Le jeu débute le dimanche soir à minuit, n'oubliez pas que les rendez-vous ont lieu uniquement le lundi. La notice vous indique les heures et les endroits probables des réunions, il ne faut surtout pas être présent avant l'heure : les bandits s'enfuiraient. Un délai de 4 à 8 minutes est nécessaire entre l'heure du rendez-vous et votre entrée fracassante. Restez calme et détendu, au moindre bobo allez donc faire un tour du côté de l'hôpital, cela vous remettra en forme.



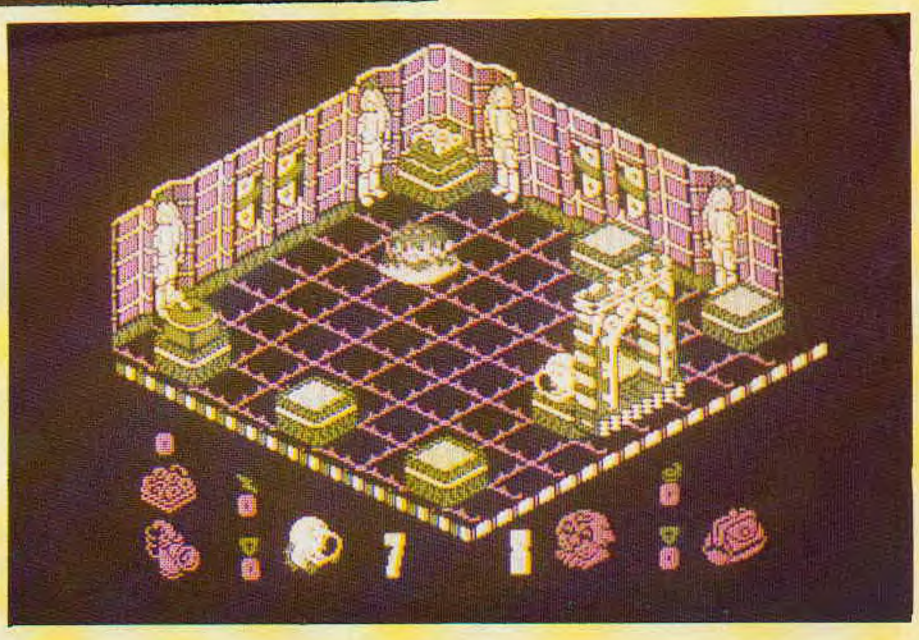
HEAD OVER HEELS

OCEAN
Arcade/Aventure





Avec ce logiciel, nous pénétrons dans un empire bien étrange et qui se trouve être bien incompréhensible par rapport à notre propre système solaire.
En effet, il se trouve que Dentnoire est un empire du mal et de l'esclavage ; c'est pourquoi l'empereur de Dentnoire fait régner un régime plus qu'oppressif dans quatre mondes... Il s'agit d'Egyptus, de Pénitentier (qui est en toute logique la planète-prison de l'empire), de Safari et du Monde du Livre. La révolte gronde dans toutes ces planètes, mais ils sont tellement opprimés que personne ne se décide à se rebeller ouvertement.
Une telle atmosphère n'est pas sans inquiéter les habitants d'une planète voisine : Liberté. Aussi, envoient-ils un espion afin de savoir s'il serait possible de déclencher enfin une révolution. Malheureusement pour lui, il s'est fait capturer et c'est alors que vous intervenez en grand sauveur !...
Avant toute chose, il faut que vous connaissiez la particularité des habitants de Liberté : ils sont composés de deux parties, la tête et les jambes, et peuvent aussi bien agir en étant séparés qu'en étant unis. Après sa capture, chaque partie de l'espion de Liberté a été enfermée dans une pièce différente du château de Dentnoire. Votre rôle est de les faire sortir toutes les deux et de les emmener sur la place du Marché afin qu'elles puissent s'unir.
Une fois cette première partie de votre mission effectuée, il faudra vous occuper de la révolte des quatre planètes pour que le peuple de Dentnoire puisse, lui aussi, provoquer un soulèvement...
Avec Head over Heels, vous vous retrouvez évoluant dans une multitude de pièces remplies de pièges... et le tout en graphisme 3D avec un décor très riche et des couleurs vraiment superbes. Reste à savoir si vous réussirez à avoir ce qui est si difficile à obtenir : la tête AVEC les jambes !





MINITEL: 32.28.19.79.

COMPILATIONS

AMSTRAD GOLD HITS	87/126 F
ALIEN 8	
BEACH HEAD II	
RAID	
SUPER TEST DECATHLON	
BIG 4	92/133 F
COMBAT LYNX	
CRITICAL MASS	
SABOTEUR	
TURBO ESPRIT	
COMPUTER HITS VOL 3	84/120 F
CAULDRON	
DYNAMITE DAN	
GEOFF CAPES STRONGMAN	
JUGGERNAUT	
THE DEVILS CROWN	
WRIGGLER	
FIVE STAR GAMES	84/120 F
EQUINOX	
SPIND DIZZY	
THREE WEEKS IN PARADISE	
WHO DARES WINS II	
ZOIDS	
GREMLIN PACK	95/--- F
AVENGER	
FUTURE KNIGHT	
TRAILBLAZER	
HIT PACK I	84/106 F
AIRWOLF	
BOMB JACK	
COMMANDO	
FRANCK BRUNO'S BOXING	
HIT PACK II	87/133 F
1942	
ANTIRIAD	
COMMANDO 86	
FIGHTING WARRIOR	
JET SET WILLY II	
SCOOBY DOO	
SPLIT PERSONALITIES	
KONAMI'S COIN-OP HITS	84/122 F
GREEN BERET	
HYPER SPORTS	
MIKIE	
PING PONG	
YIE AR KUNG FU	
PACK FIL	106/139 F
GUNFRIGHT	
THE WAY OF THE TIGER	
V	
PACK UBI	149/--- F
DRAGON'S LAIR	
SIGMA 7	
STAR GLIDER	
STAR GAMES	88/114 F
BARRY McGUIGAN	
BEACH HEAD II	
RESCUE ON FRACTALUS	
THE WAY OF THE TIGER	
THEY SOLD A MILLION I	81/132 F
BEACH HEAD	
DECATHLON	
JET SET WILLY	
SABRE WULF	
THEY SOLD A MILLION II	84/121 F
BRUCE LEE	
KNIGHT LORE	
MATCH DAY	
MATCH POINT	
THEY SOLD A MILLION III	77/110 F
KUNG FU MASTER	
FIGHTER PILOT	
GHOSTBUSTER	
RAMBO	

ACCESSOIRES ET MATERIELS

CARTOUCHE STEREO MUSIC TUTOR POLYPHONIQUE 12 VOIES	732 F
OPTION CLAVIER 4 OCTAVES	1062 F
CORDONS	
CABLE AMSTRAD - CHAINE HIFI	50 F
CABLE MAGNETOPHONE 664/6128	80 F
RALLONGE ALIM.+VIDEO 464	84 F
RALLONGE ALIM.+VIDEO 664/6128	109 F
DIGITALISEURS	
AMX DIGITIZER	1148 F
DART GRAPHIC DISQUETTE	641 F
VIDEO DIGITISER	811 F
DISQUETTES VIERGES	
DISQUETTES AMSOFT CF-2	29 F
GRAPHISCOP	
GRAPHISCOP DISQUETTE	962 F
GRAPHISCOP CASSETTE	886 F
MOUSES (MONITEUR + CLAVIER)	
MOUSE 464 COULEUR	99 F
MOUSE 464 VERT	99 F
MOUSE 6128 COULEUR	99 F
MOUSE 6128 VERT	99 F
IMPRIMANTE	
RUBAN POUR DMP 2000	73 F
MANETTES DE JEUX	
AMSTRAD	136 F
QUICK SHOT II	75 F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	150 F
PROFESSIONAL STANDARD	121 F
THE STICK	139 F
SERVEUR TELEMATIQUE	
KENTEL DISQUETTE	356 F
KENTEL CASSETTE	327 F
SYNTHETISEUR PARLANT FRANCAIS	
SYNTHE VOCAL TM DISQUETTE	415 F
SYNTHE VOCAL TM CASSETTE	381 F
VIDEO-CASSETTES	
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 1	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 2	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 7	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 9	99 F
BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 10	99 F

TITRES	K7 / D7
1001 BC	113/163 F
1942	77/118 F
3D BOXING	92/120 F
3D GRAND PRIX	92/121 F
3D MEGACODE	---/ 81 F
3D STUNT RIDER	---/109 F
3D VOICE CHESS	81/113 F
500 CC	99/143 F
7 LOGICIELS VOCAUX	160/160 F
ABSURDITY	77/--- F
ACE	84/120 F
ACE OF ACES	88/130 F
ACROJET	85/--- F
ACTIVATOR	---/113 F
ADVANCED MUSIC SYSTEME	---/241 F
AFFAIRE SYDNEY	126/170 F
AIRWOLF	---/ 96 F
ALGEBRE 6eme 5eme	233/275 F
ALIEN HIGHWAY	84/--- F
ALIENS	70/100 F
AMERICA'S CUP	87/122 F
AMSTRAD A LA MATERNELLE	255/222 F
AMSTRADEUS	229/354 F
AMSTRADIVARIUS	103/--- F
AMSWORD	189/222 F
ANGLAIS ASSIMIL	426/418 F
ANIMALIER	---/124 F
ANNALS OF ROME	111/151 F
ANTIRIAD	80/114 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	---/174 F
APPRENDS MOI A LIRE	---/220 F
ARGONAVIS	---/114 F
ARMY MOVES	87/135 F
ART STUDIO	---/171 F
ASPHALT	109/140 F
ASTERIX (MELBOURNE)	80/--- F
ASTERIX (NATHAN)	126/159 F
ATHAWALPA	126/--- F
ATTENTAT	---/144 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	140/229 F
AVENGER	72/120 F
BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
BALLBLAZER	80/113 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	---/154 F
BATAILLE DES BREVETS	126/159 F
BATMAN	66/103 F
BATTLE FIELD GERMANY	111/154 F
BATTLE FOR BRITAIN	98/175 F
BATTLE FOR MIDWAY	92/--- F
BEBE ADDITIONNE	173/173 F
BEBE COLORIE	173/173 F
BEBE COMPTE	173/173 F
BIG BAND	---/205 F
BIG BEN	135/188 F
BIG TROUBLE	99/143 F
BIORYTHME	---/128 F
BLUE RIBBON GAMES 1	---/ 75 F
BLUE WAR	---/159 F
BOBBY BEARING	---/128 F
BOMB JACK II	81/133 F
BOMB JACK	65/--- F
BOULDERDASH	61/--- F
BOUNDER	66/106 F
BREAKTHRU	79/115 F
BRIDGE	96/--- F
BRIDGE PLAYER 3	---/124 F
C.O.R.E.	91/--- F
CAMELOT WARRIORS	91/--- F
CARNET	---/ 95 F
CARTE D'EUROPE	137/181 F
CAULDRON II	73/105 F
CAULDRON	73/113 F
CAVERNES DE THENEBE	87/--- F
CHEVALIER BLANC	---/135 F
CITY SEEKER	77/--- F
COBRA	80/114 F
COLBERT	---/180 F
COLOSSUS BRIDGE 4	117/117 F
COMBAT LYNX	68/--- F
COMETE DE HALLEY	---/150 F
COMMANDO	70/109 F
COMPACT MOVE	---/212 F
COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD	---/175 F
CONFUZION	72/--- F
CONTRAPTION	68/--- F
CONTAMINATION	---/156 F
COSTA CAPPERS	57/--- F
COURRIER	99/--- F
COURS DE BASIC	87/186 F
CRAFTON	99/158 F
CRISTAL CASTLE	88/133 F
CRYSTANN	159/--- F
CYRUS CHESS	77/110 F
D TH SUPERTEST	73/133 F
DAMBUSTER	79/--- F
DAKAR MOTO	---/173 F
DAMES 3D CHAMPION	113/166 F
DAMS	212/253 F
DAN DARE	---/137 F
DANDY	72/100 F
DEACTIVATOR	87/132 F
DECOUVERTE ALGORITHMES	---/279 F
DEDALOS	51/--- F
DEEP STRIKE	84/120 F
DEEPERS DUNGEON	65/ 87 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE	143/151 F
DESERT FOX	79/111 F
DESSIN 3D	---/207 F
DEVPAC	226/--- F

TOP 20

ARKANOID	83/133 F
BALLBREAKER	98/143 F
CLAP CINE	---/125 F
COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
DONKEY KONG	77/121 F
EREBUS	113/133 F
FER ET FLAMME	---/222 F
GRAPHIC CITY	120/144 F
HIT PACK II	87/133 F
KONAMI'S COIN-OP HITS	84/122 F
LA CITE PERDUE	---/196 F
LEADERBOARD	88/133 F
MATH 4eme	130/154 F
NEMENIS	79/120 F
NINJA MASTER	22/--- F
PACK UBI	143/--- F
SPEED KING	20/ 73 F
SUPER CYCLE	81/122 F
TASWORD	205/345 F
TRIVIAL PURSUIT	145/189 F

TITRES	K7 / D7
DIVISION BLINDEE	124/163 F
DOORS OF DOOM	---/ 77 F
DOSSIER G	---/143 F
DOWN TOWN HERO	---/190 F
DRAGON'S LAIR	62/ 99 F
DRAGON'S LAIR II	87/133 F
DRUID	75/109 F
DUEL	57/--- F
DUEL 2000	110/--- F
DUNDARACH	---/ 87 F
EAGLE NEST	99/143 F
EDEN BLUES	---/150 F
EIDOLON	72/100 F
ELECTRAGLIDE	79/115 F
ELECTRO KIT AMDRUM	64/--- F
ELEVATOR ACTION	70/--- F
ELITE	147/193 F
ENIGME A OXFORD	152/208 F
EQUATIONS	136/159 F
ERE DU VERSEAU	---/165 F
ESPACE ET SOLIDE	---/147 F
EXPLORER	72/100 F
FAIAL	---/182 F
FAIRLIGHT	---/147 F
FIGHTER PILOT	65/102 F
FIGHTING WARRIOR EXP FIST	---/177 F
FIRELORD	77/120 F
FOURTH PROTOCOL	133/--- F
FRANCE GEO	95/137 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	---/ 99 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	73/--- F
FRUTY FRANCK	73/--- F
FUTURE KNIGHT	80/121 F
GALVAN	81/114 F
GAUNTLET	77/122 F
GEOMETRIE	---/151 F
GHOST'N'GOBLINS	72/100 F
GHOSTBUSTERS	---/100 F
GLASS	85/--- F
GLENN HODDLE	---/109 F
GLIDER RIDER	---/100 F
GOLDEN PATH	---/100 F
GOLIATH	70/--- F
GOONIES	77/--- F
GRAPH-X	---/154 F
GRAPHOLOGIE	110/--- F
GRAPHIQUE STUDIO	---/160 F
GREAT ESCAPE	65/ 96 F
GREEN BERET	73/121 F
GUNFRIGHT	107/--- F
H.M.S. COBRA	208/255 F
HACKER II	77/110 F
HACKER	---/100 F
HANSE	143/207 F
HARD HAT MACK	69/--- F
HARDBALL	83/--- F
HARRY & HARRY	---/162 F
HEARTLANDS	84/106 F
HEAVY ON THE MAGIC	94/--- F
HI RISE	77/--- F
HISTOIRE D'OR	---/159 F
HIGHLANDER	62/--- F
HIJACK	77/--- F
HIVE	96/137 F
HYPERSPORTS	---/121 F
IKARI WARRIORS	66/105 F
IMPOSSABALL	87/133 F
IMPOSSIBLE MISSION	83/154 F
INFILTRATOR	85/106 F
INFORMAKIT	271/--- F
INTERNATIONAL KARATE	76/106 F
IT'S A KNOCK OUT	76/--- F
JACK THE NIPPER	66/128 F
JAIL BREAK	62/109 F
JAMES DEBUG	136/178 F
KAT TRAP	77/120 F
KIT CM2/6eme	478/478 F
KNIGHT GAMES	79/120 F
KNIGHT RIDER	73/--- F
KONAMI'S GOLF	77/121 F
KORONIS KRIFT	---/113 F
KRACK OUT	84/121 F
KUNG FU MASTER	79/120 F
LA FORMULE	128/--- F
LA GESTE D'ARTILLAC	---/226 F
LA MALEDICTION DE THAAR	---/106 F
LATIN KIT ANDRUM	64/--- F
LAUREATS	124/--- F

TITRES	K7 / D7
LE FINANCIER	73/--- F
LE PASSAGER DU TEMPS	---/181 F
LES 4 SAISONS	---/158 F
LES DENTS DE SA MERE	114/--- F
LIGHT FORCE	75/120 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	---/115 F
LORDS OF THE MIDNIGHT	46/--- F
LORD OF THE RINGS	115/177 F
M'ENFIN	117/145 F
MACADAM BUMPER	110/145 F
MAD DOG	130/173 F
MAGIC PAINTER	---/ 98 F
MANDRAGORE	150/203 F
MANHATTAN 95	117/140 F
MARBLE MADNESS	106/--- F
MARBLE MADNESS (LUXE)	143/--- F
MARSPORT	---/117 F
MASQUE	---/145 F
MATH 2eme CYCLE	151/173 F
MATH 3eme	---/171 F
MATH 5eme	130/154 F
MATH 6eme	130/154 F
MERCENARY	87/189 F
MERMAID MADNESS	72/--- F
MEURTRE A GRANDE VITESSE	140/--- F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	166/211 F
MEURTRES EN SERIE	199/227 F
MGT	89/143 F
MIAMI VICE	69/ 85 F
MICRO GEO	83/137 F
MICRO SCRABBLE	150/180 F
MILLIONNAIRE	98/--- F
MINES DU ROI AQUANTUS	94/--- F
MINI OFFICE 2	94/125 F
MISSION II	57/--- F
MISSION OMEGA	87/114 F
MOMIE BLUES	113/155 F
MONOPOLIC	---/109 F
MONOPOLY	128/184 F
MONTY ON THE RUN	51/106 F
MOVIE	79/113 F
MUSIC STUDIO	---/160 F
MUSIC SYSTEME	113/170 F
NEXOR	---/147 F
NEXUS	79/120 F
NIGHT BOOSTERS	98/--- F
NIGHT GUNNER	61/110 F
NIGHT SHADE	61/--- F
NOMAD	68/--- F
NUCLEAR DEFENSE	79/111 F
NUMERO 3	---/156 F
NUMEROLOGIE	105/--- F
OLYMPE	96/169 F
ONE	99/143 F
OPERATION DE BASE CM1 CM2	184/208 F
OPERATION NEMO	---/154 F
ORTHOGUS VOL 1	86/166 F
ORTHOGUS VOL 2	88/166 F
ORTHOGUS VOL 3	88/--- F
ORTHOGUS VOL 4	88/--- F
ORTHOGUS VOL 5	88/--- F
ORTHOGUS VOL 6	88/--- F
ORTHOGUS VOL 7	79/--- F
PACIFIC	85/--- F
PACMAK	87/115 F
PASSAGERS DU VENT 664	---/271 F
PASSAGERS DU VENT 6128	---/271 F
PAWN 6128	---/175 F

Grands Titres à Petits Prix

180	25/--- F
APPRENTICE	20/--- F
BACK TO REALITY	20/--- F
BOMBSCAR	22/--- F
BOOTY	22/--- F
CHIMERA	22/--- F
COLLAPSE	22/--- F
CONQUEST	25/--- F
CYLU	22/--- F
FEUD	23/--- F
FIVE A SIDE SOCCER	25/--- F
FLY SPY BL	23/--- F
FORMULA I SIMULATOR	20/ 73 F
GOLDEN TALISMAN	25/--- F
HARVEY HEAP BANGEN	22/--- F
HELICHOPPER	22/--- F
INTO OBLIVON	20/--- F
KANE	20/--- F
KENTILLA	20/--- F
KNIGHT TIME	26/--- F
LASTV8	25/ 73 F
MOLECULE MAN	20/--- F
NINJA MASTER	22/--- F
NONTERRAQUEOUS	20/--- F
ONE MAN & HIS DROID	20/--- F
PIPELINE	20/--- F
RADZONE	20/--- F
REBELSTAR	22/--- F
SHORT FUSE	22/--- F
SOOUL OF A ROBBOT	20/--- F
SPEED KING	20/ 73 F
SPELLBOUND	25/--- F
SPIKY HAROLD	22/--- F
STAR FIRE BIRD	22/--- F
STORM	20/--- F
THRUST	22/--- F
VIDEO POKER	20/--- F
WILD BUNCH	22/--- F
WILLOW PATTERN	22/--- F

TITRES	K7 / D7
PING PONG	86/--- F
POSEIDON	---/130 F
PRICE OF MAGIC	58/--- F
PRODIGY	85/118 F
PROGRAMMEUR	---/160 F
PROJECT PLANNER	---/222 F
PROTENNIS	72/--- F
QUESTOR	---/113 F
RAID SUR TENERE	---/136 F
RALLY II	84/--- F
RAMBO	61/--- F
RANARAMA	94/143 F
RASPUTIN	80/--- F
REBEL PLANET	91/--- F
RENEGADE	---/114 F
RESCUE ON FRACTALUS	72/100 F
RETURN TO OZ	83/--- F
REVOLUTION	88/122 F
RICHELIEU	136/147 F
ROBBOT	---/124 F
ROLAND IN TIME	---/114 F
ROOM 10	80/--- F
SABOTEUR II	94/133 F
SABOTEUR	---/117 F
SABRE WULF	58/--- F
SAI COMBAT	72/ 99 F
SAILING	85/124 F
SAMANTHA FOX STRIP POKER	73/111 F
SAN PABLO	114/--- F
SENTINEL	96/139 F
SCALEXTRIC	100/143 F
SCHOKWAY RIDER	87/126 F
SCOUBIDOU	73/106 F
SEPULCRI	84/--- F
SHADOW FIRE	---/118 F
SHAO LINS ROAD	94/143 F
SHOGUN	---/126 F
SHORT CIRCUIT	94/136 F
SIGMA 7	87/133 F
SILENT SERVICE	88/130 F
SILICON DREAMS	133/--- F
SKYFOX	83/132 F
SLAPSHOT	80/--- F
SOCCER 86	72/--- F
SORCERY	73/--- F
SORCERY PLUS	---/111 F
SPACE HARRIER	86/110 F
SPACE MOVING	177/264 F
SPACE SHUTTLE	72/100 F
SPEECH	102/--- F
SPIND DIZZY	---/120 F
SPITFIRE 40	77/111 F
SPY VS SPY	---/122 F
SRAM II	---/162 F
SRAM	---/128 F
STAINTLESS STEEL	---/124 F
STAR STRIKE II	81/122 F
STARGLIDER	120/158 F
STARQUAKE	99/114 F
STREET HAWK	73/--- F
STRIKE FORCE COBRA	99/143 F
STRIKE FORCE HARRIER	79/114 F
STUDIO 3D	---/160 F
SUB	57/--- F
SUBTERRANEAN STRYKER	---/ 75 F
SUPER PAINT	---/264 F
SW REPORTER	---/162 F
SWEEVO'S WORLD	---/ 87 F
SWORD AND SORCERY	---/ 84 F
T.T. RACER	84/120 F
TLL	---/121 F
TANK COMMANDER	---/124 F
TARZAN	81/125 F
TAU CETI	72/125 F
TEMPEST	87/118 F
TENEBRES	87/121 F
TENSION	107/136 F
TENTH FRAME	88/133 F
TERROR OF THE TEEP	99/143 F
THAI BOXING	58/ 85 F
THANATOS	80/120 F
THE DEVILS CROWN	---/120 F
THE HOBBIT	120/--- F
THEATRE EUROPE	92/158 F
THESAURUS	114/--- F
TIME TRAX	73/--- F
TOAD RUNNER	85/145 F
TOBROUK	84/126 F
TOMAHAWKS	77/118 F
TOP GUN	80/121 F
TRACEUR SURFACE	73/--- F
TRAILBLAZER	79/114 F
TUJAD	---/145 F
TURTLE GRAPHIC VISION	77/--- F
TYRANN	---/129 F
UCHI MATA	85/128 F
V	---/114 F
VERA CRUZ	144/--- F
VOCACHIFFRES	98/121 F
VOCAGRAPHIC	98/--- F
VOCALPHABET	98/121 F
WARRIOR	85/--- F
WAY OF THE EXPLODING FIST	79/--- F
WAY OF THE TIGER	79/110 F
WERNER	99/152 F
WINTER GAMES	77/110 F
WIZARD LAIR	72/ 48 F
WORLD CUP CARNIVAL	---/114 F
XENO	87/113 F
XEVIOUS	87/130 F
YIE AR KUNG FU II	77/133 F
YIE AR KUNG FU	75/ 91 F
ZEN ASSEMBLEUR	158/--- F
ZOIDS	73/--- F
ZOMBI	---/125 F

CATALOGUE DE LOGICIELS

P C

SUR SIMPLE DEMANDE

A RENVOYER A CONTACT'EURE_B.P 937_27009 EVREUX Cedex

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
Soccer 86	69 F
Five à Side Soccer	25 F
Hit Pack II	87 F
Sold A Million II	84 F
DANS TOUS LES CAS PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+15F

☐ CONTRE_REMBOURSEMENT +20F

TOTAL: 280

☐ CARTE BLEUE

☐ MANDAT 4970_6301_2575_2069

☐ CHÈQUE

carte bleue CB VALIDITE 09/87 Signature:

Renseignements concernant votre ordinateur.

☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D.7 ☐ K.7

NOM_Prénom: BOBBIO PATRICK

ADRESSE: 29 Rue Virgile St Etienne

CODE POSTAL: 42100

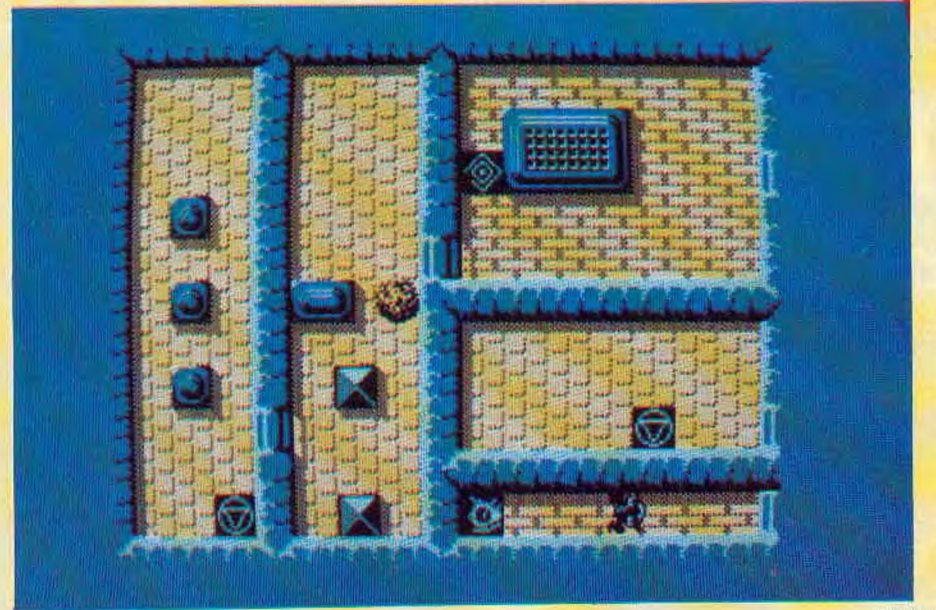
Téléphone:

RANA RAMA

HEWSON
Arcade/Aventure

Bougre, bougre, Mervyn, l'apprenti-sorcier, ne cesse de faire des bêtises. Dernier exploit en date : il s'est amusé à mélanger les mixtures concoctées par son grand maître. On devine facilement le résultat : Mervyn est passé de l'état de l'homme à celui de batracien proglottis. Comme s'il n'avait pas été assez puni, il est envoyé directement dans le donjon, sans passer par la case départ et sans toucher les 20000 francs. En un mot : l'horreur.

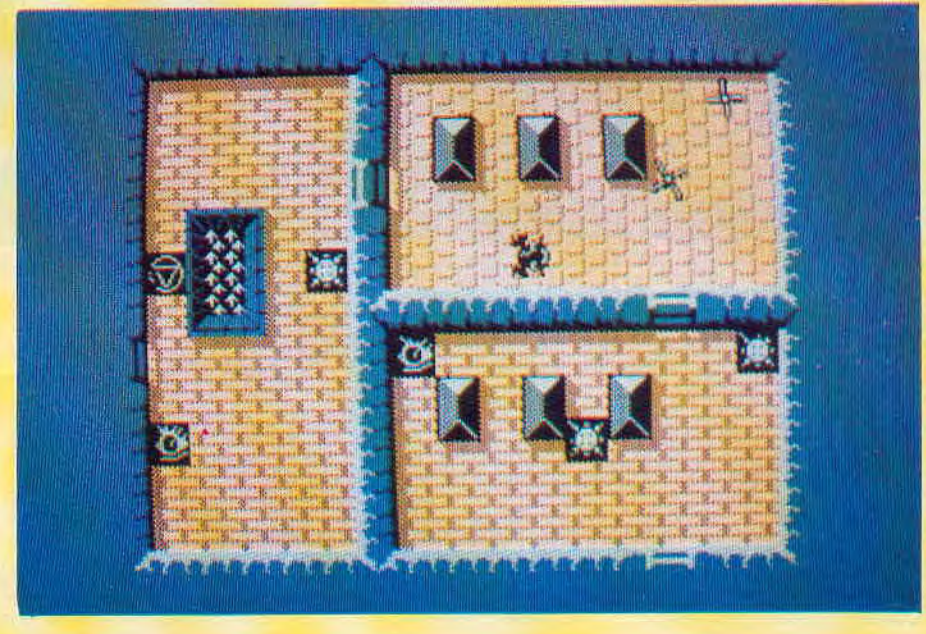




Dans un contexte plus noir que le fond d'une mine de charbon obscure, une pointe de lumière apparaît : Mervyn a hérité de quelques sorts, faibles il est vrai, mais qui lui permettront peut-être de faire crôa plus longtemps. Vue de dessus, la situation n'est pas meilleure, les pièces dans lesquelles la grenouille se déplace apparaissent brusquement, dévoilant souvent une horde de monstres. Car ce donjon est peuplé de créatures infernales et leurs maîtres ne sont pas loin.

Le but de Mervyn est de sortir du donjon le plus vite possible. Il va lui falloir pour cela affronter de très puissants sorciers. Sur les pavés de certaines pièces, se trouvent dessinés des motifs étranges. Lorsque vous êtes sur un de ces "sologlyphes", une pression sur "Feu" et vous obtenez soit le plan du niveau dans lequel vous errez, la liste des sorts disponibles, une téléportation au niveau inférieur (il vaut mieux etre en pleine possession de ces moyens) ou bien la destruction des "choses" présentes dans la pièce. Au départ, tout semble assez simple, vos "missiles" sont assez efficaces envers ce qui bouge ou ce qui reste immobile (il existe, en effet, des générateurs d'armes qui produisent des instruments plus que contondants tant qu'ils ne sont pas détruits). Les sorciers eux-mêmes ne sont pas très puissants et vous pouvez en venir à bout assez facilement. A ce propos, l'utilisation d'un sortilège se fait en remettant en ordre le mot RANARAMA, le tout étant bien sûr chronométré. Le sorcier en mourant laisse échapper des disques de puissance à récupérer absolument. Vous pourrez ansi augmenter votre "force magique". Aux niveaux inférieurs, les sorciers sont beaucoup plus coriaces. Il faudra avoir fait le plein de maléfices pour espérer les vaincre.

Avec ses graphismes et son animation RANARAMA devrait vous "envoûter".



LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

IMAGINATION

FIREBIRD/DUCHET COMPUTERS
Aventure



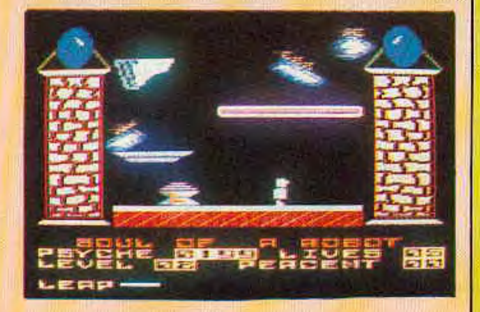
Qu'y a-t-il de commun entre une machine à voyager dans le temps, les plaines glacées d'un royaume nordique, un labyrinthe de plates-formes, une base militaire de la seconde guerre mondiale et un ordinateur ? Tout simplement le logiciel d'aventure "Imagination".

Si la présentation est habituelle : un graphique avec un texte en bas d'écran, le scénario est plus original, il y a en fait 4 aventures. Chacune d'entre elles a un point de départ commun : votre chambre dans laquelle on trouve un ordinateur et... vous. Une disquette traîne sur la table, insérez-la dans l'ordinateur et regardez l'écran. 4 titres de jeu apparaissent alors. Votre choix étant effectué, vous êtes propulsé dans l'époque choisie. Bigre ! Le dialogue n'est pas évident (surtout en anglais). Si vous demandez de l'aide par "HELP", on vous répondra de faire preuve d'imagination et d'examiner attentivement les objets vous entourant. Il paraît qu'il existe un moyen pour passer d'une aventure à l'autre, alors je vais me pencher sur mon ordinateur et me mettre à imaginer, imaginer...

SOUL OF A ROBOT

MASTERTRONIC/ DUCHET COMPUTERS

Les auteurs de Nonterraquéous (voir Amstar n° 6) ont décidément la fibre robotique. Le précédent épisode mettait en scène une machine pilotée par vos soins. Vous n'étiez pas habitué à l'atmosphère Nonterraqueuse, c'est pourquoi vous avez lamentablement échoué ! Allez, on vous excuse : une nouvelle mission vous échoit.
Le dictateur-robot Robert est sur le déclin : sa santé menace la planète. Il faut l'anéantir avant qu'il ne s'éclate en particules métalloïdes. Votre robot-héros est une machine douée de sentiments : son seul désir est de mourir, si possible près du méchant robot le détruisant du même coup.
Rassurez-vous, l'ambiance est loin d'être lugubre : les couleurs et les bruitages n'engendrent pas la mélancolie. Le graphisme "boîte de conserve" du héros est assez amusant. Comme à l'habitude, vous devrez parcourir de nombreuses salles avant de découvrir l'antre de l'indicible horreur. Les sauts tiennent une place importante dans l'action (or les chutes maladroites vous entraînent irrémédiablement sur la pente fatale. Mais vous avez le désespoir au cœur : vous ne pouvez que réussir !



SPIKY HAROLD

FIREBIRD/DUCHET COMPUTERS
Arcade/Aventure

"J'ai encore faim", se dit Harold, le hérisson. Le petit animal se met en route pour calmer ce besoin impérieux. Gasp ! Des oiseaux et autres insectes au contact mortel (sans doute les retombées de Tchernobyl) lui barrent le chemin. Je n'irais pas jusqu'à dire que la vie de hérisson ne manque pas de piquant, mais le périple qui vous est proposé est assez mouvementé. Il vous arrivera souvent dêtre pris au piège, coincé entre un rocher et une guêpe tueuse. Ce n'est pas bien grave, tout le monde sait que le hérisson a 18 vies. Tâchez tout de même de ne pas les gaspiller.
Parmi les objets à ramasser, on trouve un verre de vin (Dom Pérignon 1945). Ce breuvage a un effet déroutant sur la bestiole à pointes : les commandes droite et gauche s'inversent ! Les pièces de monnaie sont à attraper avec avidité puisqu'elles donnent une vie supplémentaire.



Le graphisme des 57 salles, sans être transcendant, est plutôt bien fait. La démarche d'Harold est assez comique et son aspect ne l'est pas moins. Un jeu champêtre et amusant qui ne doit pas vous faire oublier que le temps est compté et que 24 heures sont vite passées.

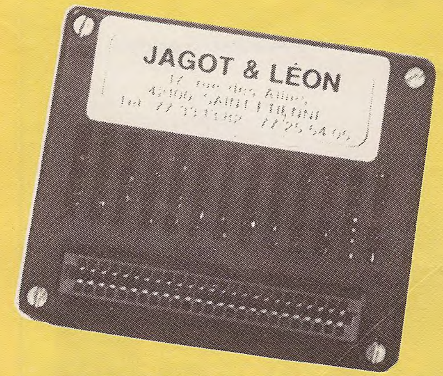
LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Print Master	Utilitaire imprimante	↗
2	Typhon	Compilateur basic	→
3	Echosoft	Synthèse vocale	↘
4	The Music System	Utilitaire musique	↗
5	Dessin 3D	Utilitaire dessin	↗



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Le passager du temps	Aventure	↗
2	Short Circuit	Arcade/Aventure	↗
3	Sram II	Aventure	→
4	Arkanoïd	Arcade	↗
5	Asphalt	Arcade	↘



Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	→
2	Scanner	Dart	↗
3	Multiface 2	Romantic Robot	↗
4	Synthétiseur vocal	TMPI	↘
5	Mirage Imager Turbo	Duchet	↘

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

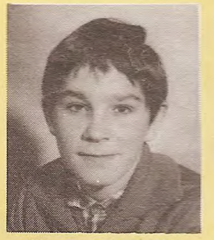
Nom du logiciel	Editeur
KRAKOUT	Gremlin Graphics
LE CHEVALIER BLANC	Cobra Soft
LES PASSAGERS DU VENT 2	Infogrames
PROHIBITION	Infogrames
RANARAMA	Ubi Soft
RELIEF ACTION	Loriciels
TERROR OF THE DEEP	Mirrorsoft

LE COIN DES AS

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AUX MARCHES DU PODIUM :



Nicolas POURCHET


Gérard BROUSSE


Thierry LERICHE


Anthony TAROSSIAN

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...
Le tableau ci-dessous fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

BOMB JACK	1 197 130	Emeric DEBOSSCHERE
GHOST'N GOBLINS	850 650	Anthony TAROSSIAN
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIOR	2 230 400	Thierry LERICHE
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		
- Bobsled	25,94	Nicolas POURCHET
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky jump	235,4	Jean-Marie MENARD
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Xavier RABE

Vous lisez leurs noms chaque mois ; certains d'entre eux figurent au palmarès depuis plusieurs mois !...
Aujourd'hui, voici quelques photos accompagnées de la durée de vie de leurs plus hauts scores respectifs (encore imbattus à ce jour...). Réussirez-vous à les détrôner ?

5 Mois!

Jean-Marie MENARD

4 Mois!

Xavier RABE

3 Mois!

Emeric DEBOSSCHERE

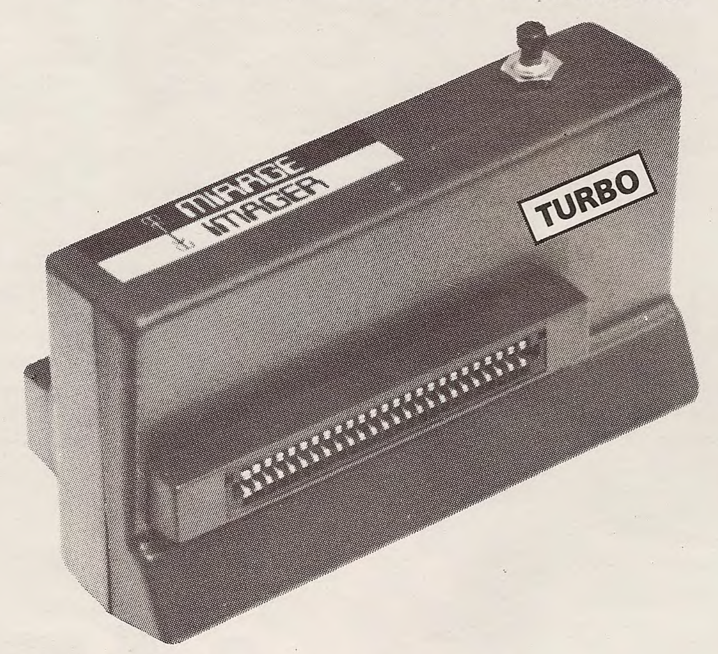
2 Mois!

Bernard GASQUARD

MIRAGE IMAGER version T U R B O
enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transférer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

LIRE POUR S'INFORMER

Un service vente par correspondance à votre disposition.
(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 – MHZ).



CPC-AMSTRAD

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. ML123 – **Prix : 129 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. ML 131 – **Prix : 199 F**

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...
Réf. ML 127 – **Prix : 149 F**

LA BIBLE DU CPC 664/6128
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf. ML 146
Prix : 199 F

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193
Prix : 148 F

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf. 208
Prix : 98 F

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierot
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. **Prix : 145 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. LEMAHIEU
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Prix : 165 F.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. ROY et J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. **Prix : 200 F**

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD
Michel ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. **Prix : 85 F**

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD
Michel ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. **Prix : 85 F.**

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD
P. BEAUFILS & B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. **Prix : 95 F**

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD
D. BONOMO & E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces. **Prix : 90 F**

UNIVERS DU PCW
Patrick LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. **Prix : 119 F**

Nouveau !
COMPILATION CPC n° 1-2-3-4
Prix : 70 F

PCompatibles

MS-DOS PAS A PAS
(version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf. 382 – **Prix : 135 F**

PC, MODEMS ET SERVEURS
A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/XT/AT à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. **Prix : 210 F**

INTRODUCTION A dBASE III
Alan SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf. 0131 – **Prix : 210 F**

BIEN DEBUTER SUR PC
Vous apprendrez tout d'abord à connaître votre nouveau matériel (écran, clavier, unité centrale...), puis à utiliser le DOS et toutes ses commandes. Une initiation complète au BASIC. Réf. ML 183 – **Prix : 149 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
K. LANG
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. **Prix : 185 F**

LE LIVRE DE FRAMEWORK
R. COHEN
Le talbeur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. **Prix : 150 F**

8088 ASSEMBLEUR IBM PC ET COMPATIBLES
H. LILEN
Regroupe trois livres en un seul :
Un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf. : 121 – **Prix : 250 F**

8088 et ses PERIPHERIQUES
H. LILEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leur principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et compatibles.
Réf. 68 – **Prix 150 F**

PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC
H. LILEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf. 165 – **Prix : 220 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf. ML 186 – **Prix : 199 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
D. MARTIN, G. HERZET & P. JADOUL
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations.
Réf. P37 – **Prix : 195 F**

ECRIRE EN dBASE II et III
C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf. P43 – **Prix : 185 F**

DICTIONNAIRE DU BASIC IBM
D.-A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et compatibles).
Réf. P80 – **Prix : 195 F**

DIVERS

Nouveau !
PRATIQUE DES IMPRIMANTES
Michel ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
Prix : 95 F

LES SECRETS DU MINITEL
C. TAVERNIER
Principaux chapitres :
Les différents services proposés sur Télétel :
– Informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur.
Réf. 487 – **Prix : 115 F**

SYSTEMES D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE
P. JOUVELOT & LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation mono-tâche : CP/M, MS-DOS ; systèmes d'exploitation multi-tâches ; les couches d'un système d'exploitation ; Unix : présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf. 482 – **Prix : 95 F**

CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS
J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage.
Réf. 463 – **Prix : 70 F**

LANGAGES

INITIATION BASIC (niveau 1)
H. LILEN
Le BASIC ?... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déja convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique. Réf. 52 – **Prix : 125 F**

INITIATION BASIC (niveau 2)
Programmation structurée
F. CROCHET & D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes parfaitement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé. Réf. 158 – **Prix : 160 F**

INITIATION AUX FICHIERS BASIC
J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation.
Réf. 189 – **Prix : 115 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
Douglas STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
Réf. 0180 – **Prix : 198 F**

PROGRAMMER EN PASCAL
D.-J. DAVID & J.-L. DESCHAMPS
Vous trouverez ici toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal. Sont également étudiés le Pascal UCSD et le Turbo Pascal.
Prix : 115 F

NOM : ____________ Prénom : ____________ (Ecrire en majuscules)

Adresse : ____________

____

Code postal : ____________

Ville : ____________

Total commande : ____________ ______ F

Port 10 % : ____________ ______ F

Total de mon règlement : ____________ ______ F

Date : ____________

Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.